

Ynevi Kalandozások

KALANDMODUL GYŰJTEMÉNY



Kalandmodulgyűjtemény

Ynevi Kalandozások



Valhalla Páholy®
Budapest 2000

YNEVI KALANDOZÁSOK

M.A.G.U.S. kalandmodulgyűjtemény

Írta:
Ávár Imre, Ifj. Fehér László, Kucsmár Richárd, Mayer Károly

Szerkesztette:
Gáspár Péter

Közreműködtek:
Dacher Richárd, Kornya Zsolt

Borító:
Boros Zoltán és Szikszai Gábor

Illusztrációk:
Balla Péter, Tikos Péter

Tervezőszerkesztő:
Dacher Richárd

Korrektor:
Szántó P. Ágnes

ELSŐ KIADÁS

ISBN 969 9238 19 8

Kiadja a Val-Art-la Kiadói Kft., a Valhalla Páholy kiadója.
Felelős kiadó: Novák Csanád
Felelős szerkesztő: Gáspár Péter. Szedés, tördelés: Valhalla DTP.
A nyomdai munkálatokat a Kaposvári Nyomda Kft. végezte.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 200506
Felelős vezető: Pogány Zoltán
Készült Kaposvárott, a 2000. évben.

BEVEZETŐ

A M.A.G.U.S. történetének második kalandmodulgyűjteményét tartod a kezedben Tisztelt Olvasó. Ezúttal azonban nem a kiadó „már bevált" munkatársai vállalkoztak Ynev világán játszódó történetek megírására, hanem Ti magatok küldtétek el a legjobbnak ítélt kalandjaitokat.

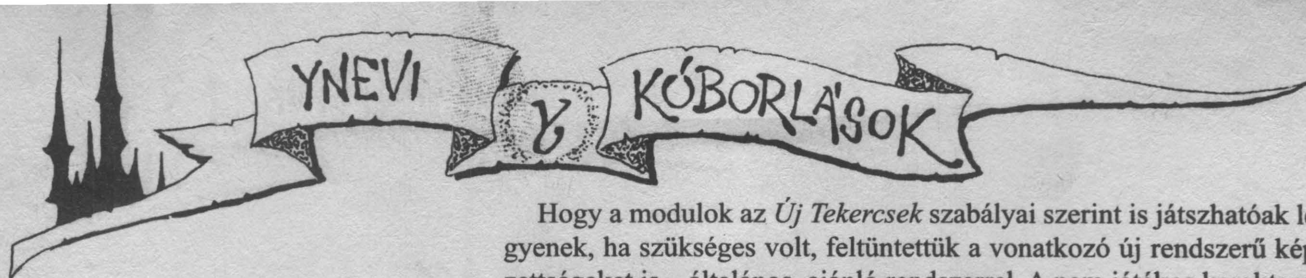
Évek óta először komoly problémával szembesültünk, amikor a *Rúna* magazinban meghirdetett Kalandmodulbajnokságra beérkezett pályamunkákat rangsorolnunk kellett. Akadt ugyanis közöttük öt olyan, amely magasan a többi fölé emelkedett. Ugyanakkor nem igazán tudtuk eldönteni, hogy melyiket ítéljük a legjobbnak, és miért lett volna egy másik kevésbé értékes a többinél. Ha nagyon körülményeskedünk és órákon át vitatkozunk, persze fel lehetett volna állítani valamilyen rangsort, amely tükrözhet egyfajta erősorrendet, ám ehhez nem akartunk ragaszkodni. Mindegyikben volt ugyanis olyasmi, ami az adott modult a többinél jobbá tette, de más egyéb esetleg hiányzott belőle, illetve kevésbé ötletes formában volt jelen.

Óhatatlanul is felmerülhet a kérdés, mennyire hagytuk meg eredeti valójukban a modulokat, illetve mi volt az, amit hozzátettünk vagy elvettünk. Nos, amennyire csak lehet, meghagytuk őket abban a formájukban, amint azt alkotóik eltervezték, s csakis akkor nyúltunk az ollóhoz és a tollhoz, ha olyan dolgok is szerepeltek bennük, melyek nem, vagy csak nehezen egyeztethetők össze azzal a képpel, amit Ynevről kialakítottunk. (Vagy szeretnénk kialakítani.)

Azok a részek is kikerültek belőlük, amelyek – a mi megítélésünk szerint - nem mozdították volna előre, vagy túlzottan bonyolulttá tették volna a játékot. Ha csak lehetet, nem tettünk hozzá semmit, csakis azokon a helyeken módosítottunk, ahol esetleg több magyarázat volt szükséges a pontosabb megértéshez vagy nyelvhelyességi és értelmezhetőségi problémákba ütköztünk.

Nem ragaszkodtunk az egységes formához sem, hiszen nem kötöttük ki előre, hogy milyen szerkezeti felépítésűek legyenek a beküldendő pályamunkák. Ennek megfelelően csupán az egyes – rendszeresen visszatérő kifejezéseket, fejezetcímeket – egyeztettük, a többiekben megmaradt az eredeti szerkezeti felosztás.

Meg kell jegyezni, hogy a modulokban esetleg olyan dolgok, események, csapdák stb. is megtalálhatók, melyek nem feltétlenül egyeznek a M.A.G.U.S. alkotóstáb véleményével, ízlésével. Mivel azonban úgy gondoltuk, hogy nem akarjuk tökéletesen tönkretenni vagy átírni a történeteket, ezek megmaradtak. Csak az Ynevet komolyan érintő tévedéseket irtottuk ki remélhetőleg mindenünnen, a továbbiakban teljesen a pályázókra bíztunk mindent.



Hogy a modulok az *Új Tekercsek* szabályai szerint is játszhatóak legyenek, ha szükséges volt, feltüntettük a vonatkozó új rendszerű képzettségeket is – általános, ajánló rendszerrel. A nem játékos karakterek képzettségeinél azonban nem nyúltunk a szerzők által megálmodott formához. Ezeknél a KM-re bíztuk, hogy játékosai ismeretében alkossa meg az NJK-kat, ha kell, hozzá is tehet, a megadott képzettségekhez, vagy elis vehet belőlük. Általános irányelvként azt javasoljuk, a Mf – 4., az Af – 2. foknak feleljen meg. Ellenőrizzük azonban, hogy a képesség, képzettség-követelmények is a helyükön legyenek. (Ha ezt a KM nem érzi szükségesnek, természetesen akkor sem tehetünk semmit, arra azonban vigyázzon, hogy az NJK-k megfelelő társak és ellenfelek legyenek a játékosoknak.) Segítségként mindenképpen érdemes azonban megnézni, hogy az *Új Tekercsekben* a 326. oldalon kezdődő induló képzettségek legyenek az adott kasztba tartozó NJK-k kiinduló értékei.

Mi magunk nem vagyunk különösebben hívei annak, hogy mindenütt feltüntessük, mely cselekedetekért hány Tapasztalati pont jár. Legyen ez a KM dolga, ítélje meg ő, mekkora jutalomra szolgált rá a játékosa. A modulokban a szerzőkre bíztuk, ők miként döntenek, ezt tükrözi az e téren tapasztalható szervezetlenség. Mindenki döntsön hát belátása szerint.

Jó szórakozást!

Líthas!

Gáspár Péter

ÁLMODÓ KÖVEK

5-8. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: Eren nyugati határvidéke, Daroveen városa
IDŐPONT: P. sz. 3690. év Meleg Évszaka, Adron kvartjának negyedik (Feloldozás) hava, néhány nappal a Kitekintés Ünnepének éjszakája előtt

Írta: Mayer Károly

Ez a történet *sikeresen elegyíti mindazon előnyöket, melyekkel egy jól kitalált szituáció, gondolkodásra és küzdelemre egyaránt késztető modul. Aprólékos precizitással megalkotott háttér várja az elszántakat, s a mesélők dolgát igencsak megkönnyíti, hogy alkotója szinte minden eshetőségre gondolt.*

Ez ugyanakkor hibázásra is késztethet: ha valaki rosszul sáfárkodik a roppant mennyiségű információval, végzetesen belebonyolódhat a szálak tisztázásába. Éppen ezért a kalandmesterek gondosan olvassák végig, s esetleg arról is dönthetnek, melyik szálat tartják kevésbé fontosnak, s ezt (ezeket) akár el is hagyhatják – ha ez a hiányosság nem csorbítja a modult.

Semmi esetre se engedje azonban, hogy a kalandozók a megfelelő információk hiányában tegyék ki magukat a veszélyeknek!

Talán történetvezetése nem annyira árnyalt, mint a többi modulnak, de mivel annyira ynevi, mindenképpen helyet követelt magának a gyűjteményben.

Előtörténet

Az Északi Szövetség nemcsak a napok és órák neveit, nemcsak Toron acsarkodó utódállamát köszönheti Ynev hajdan leghatalmasabb országának, a tizenhét évezreden át virágzó Kyriának. A kyr hódítók masszív templomokat, lélegzetelállítóan kecses palotákat, sötét rítusokat és eónokon átívelő tudományt hagytak örökül észak gyorsan tanuló embernépeire.

Romokat, romokat számolatlanul.

Az ereni Daroveen városától jó kétóránya járásra, a Troqol folyó elhagyatott szigetén komorló Sogron-templom falai évezredeken át omladoztak háborítatlanul. Senki nem emlékezett az eseményekre, melyek során a templom és Sogron-hitű papjai meghatározó szerepet játszottak a kyr istenek háborújában.

Hiszen közel három évezrede történt.

A Godorai Függőkertben akkortájt öltött testet a kyrek öt istene, de megtestesülésük azonnal véres összecsapásba torkollt. Harcuk, mely nem volt híján árulásnak és kényszerpaktumoknak, a Sogron-Morgena-Tharr triumvirátus győzelmével végződött. Az istenszövetség vezére, a Háromfejű Tharr (Morgena segítségével) Toron egyeduralkodó istenévé magasztosult, győzelmét elősegítő két társa azonban nem számíthatott hálájára. Sogron, a Tűzkobra megtűrt, de háttérbe szoruló istenné vált. Morgenára, az Árnyékúrnőre azonban ennél is rosszabb sors várt. Tharr papjai lassan, de biztosan irtották ki híveit a Birodalomból.

Csaknem véglegesen.

Csaknem...

Az évszázados harc egyik döntő lépése volt Shar'allnak, Morgena egyik halhatatlan szolgájának bebörtönzése. A rúnabéklyóba kényszerített Morgena-angyalt egy Quiphann nevű város Sogron-templomának pokolkútjába vetették. A Tűzkobra hívei századokon át őrizték a titkot, a halhatatlan angyal pedig várakozott türelmesen, tudván, hogy egyszer eljön az ő ideje is...

A Káoszkor démondúlásában a város képtelen volt feltartóztatni a pokoli régiók szörnyeit. Quiphann városa napok alatt elnéptelenedett, a Sogron-templom őrei az utolsó szálig elestek.

Kyria és a kyrek csillaga leáldozott, a Hetedkor új urai, az emberek pedig új isteneket imádtak. A Kút mélyére vetett Morgena-angyal újabb évezredeken át várakozott, remélve, hogy egyszer valóban eljön az ő ideje...

A Troqol folyó északi partján hullámzó napsütötte lankák, a dús füvű legelők pedig ugyanúgy vonzották az eszmélő emberfaj földműveseit, mint hajdan a hószín hajú telepeseket.

A déli irányban komorló mocsaras szigetet, a szigeten omladozó Sogron-templomot, és a sziget déli végében szunnyadó évezredes várost, Quiphannt azonban jó okkal kerülték. A halál lakott ott, a csendben álmodó romok között.

Mindig akadtak azonban kalandozók, akiket a mohóság kincskeresésre csábított és mégis felkeresték a málladozó falakat... Egy sem tért vissza.

Néhány évvel ezelőtt azonban egy habókos evezett át a szigetre és nemcsak, hogy ép bőrrel tért meg, de társakat is toborzott. A habókosról ugyanis utóbb kiderült, hogy Noir, az Álomúrnő papja. Jövendölésekről és Igazálmokról beszélt, melyeket a romok között, egy ősi kút tövében látott. Féltucatnyi hasonszőrű hittársát csábította a romtemplom szigetére és a városiak kelletlenül vették tudomásul, hogy Daroveentől alig kétóránji járásra újabb Noir-zarándokhely született.

A kelletlenség azonban hamarosan elégedettségnek adta át a helyét, mikor a templomrom mélyén ásító kúthoz – a Révület Kútjához – járuló tömegek elképesztő mértékben fellendítették a városka forgalmát.

A zarándokok csak jöttek, jöttek számolatlanul. Ezrek keresték az igazságot, ezrek fürkészték jövőjüket a Kút pokolsötétjébe meredve. Szinte senki nem távozott válasz nélkül. A jóslatok ugyan gyakran értelmezhetetlenek voltak, de ami még furcsább, a válaszért fohászkodók nemritkán hosszú ókyr mondatokat mormoltak értetlenül – Shar'all, a bebörtönzött Morgena-angyal üzent.

Voltak, akik ezeket az értelmetlennek tűnő, idegen nyelvű mondatokat lejegyezték.

Megint mások felfigyeltek rájuk.

És megtették a szükséges lépéseket.

Morgena hite ugyanis nem veszett ki Ynevről. Legelőször Tharr igáját megelégelő toroniak egy csoportja fejtette meg Shar'all üzeneteit. Megvalósulni látták dédelgetett álmukat, az Árnyékúrnő visszatérését.

Felkeresték a Kutat őrző féltucatnyi Noir-papot... és *leváltották* őket. A tetemeket a közeli Fojtó-mocsárba hajították.

Ennek jó két éve immár.

Shar'all, az Álmok Angyala gondosan kiszámította a következő lépést. A Kaputárgy, mellyel évezredekkel ezelőtt Kyria mágusai a Külső síkokról megidézték, egy kyr keskenykard volt, Odassyn tartomány rúnakovácsainak remeke. A fegyver a káoszkor dúlása során veszett el.

A könnyű mithrill pengén nem fogott az idő, csak elő kellett keríteni. A megfelelő rítus elvégzése után az angyal – a Kardba zárva – *elhagyhatja* a templom pokolkútját.

Az Álomangyal pedig jól választotta meg híveit.

Nerchien on-Massor, az Árnyékúrnő legifjabb, legvakmerőbb híve megtalálta és megszerezte a Kardot és már útban van hazafelé...

Ezalatt Noir papjai sem tétlenkedtek.

Az Álomúrnő csavargó papjaira sok mindent lehet mondani, de azt nem, hogy különösebben összetartanának. Hónapokba telt, míg felfigyeltek hat daroveeni társuk eltűnésére. Ugyanennyi ideig tartott, míg válaszlépésre szánták el magukat. A templomromhoz nem férkőzhettek az Álomsíkon: Sogron temploma – valami különös varázslat folytán – hatalma teljében, lángszörnyektől és tűzvarázslók hadától övezve tornyosult az Antisson. Az Álombirodalomban próbálkozókat gyilkos lángfergeteg nyelte el – sikoltva, csontig égett hússal ébredtek. Kevesen élték túl az álomkémkedést és másodszorra senki nem próbálkozott.

Újabb hónapokba telt ezután, míg egyiküket kijelölték, hogy személyesen nézzen utána, hová tűnhettek daroveeni társaik. Az elveszetteknek ugyanis nyomát sem lelték az Álomsíkon, de még a lélekidézők sem jártak sikerrel! Perennel

Domarro, Noir egyik ifjú papja végül „önként" vállalta, hogy jóslatért fohászkodó kereskedő képében felkeresi a Révület Kútját és kikémleli a társaikat kiszorító különös, idegen „Noir-papokat".

A harmadik fél maga a Toroni Birodalom.

Shar'all, az Álomangyal üzenetét ugyanis nemcsak Morgena hívei értették meg. Az ókyr mondattöredékek Tharr papjainak fülébe is eljutottak és egyes részletek túl nyugtalanítóak voltak ahhoz, hogy figyelmen kívül hagyhassák. Cyrgaan Vellaquor, a Háromfejű Kígyószektájának magas rangú papja egy egész fejvadászklánt – a Szárazszeműeket – fogadott fel a Kút titkának megfejtésére. Gyanítja, hogy a szigeten tevékenykedő „Noir-papok" egy legyőzött kyr isten, a Háromfejű valamelyik vetélytársának visszatérését készítik elő. Vajon melyikét? Mit rejt a hírhedt jövendőmondó kút?

A Szárazszeműek klánja vállalta a kérdések megválaszolását és – amennyiben Daroveen mocsárszigetén valóban Tharr-tagadó eretnekek rejtőznek – a lázadók eltiprását. Első lépésként egyik legjobb fejvadászukat, Mirollát bízták meg a felderítéssel. Az ervet tökéletesen beszélő, gyönyörű lány reménybeli Noir-papként keresi fel a szigetet. Terve az, hogy a „papokat" alaposan kifaggatja „hittételeikről" és vallási elmélyülés örve alatt mindent kifürkész. Ha egy napon belül nem jelez vissza, a klán tudja, hogy kudarcot vallott és megindul a „felderítés" második hulláma...

A negyedik fél a másik háttérbe szorított istentárs, a Tűzkobra toroni varázslói.

Az ókyr idézetek ugyanis Sogron tűzmágusaihoz is eljutottak. Időbe telt, míg régi fóliánsok mélyén rábukkantak a daroveeni romtemplom krónikájára. A tűzvarázslók körében általános nyugtalanságot keltett a tudat, hogy a Tűzkobra elfeledett temploma – és esetleges tudáskincse – északföldi bitorlók kezére került. Toron renegát tűzvarázslói cselekedtek először. Saját nevükben nem léphettek ellenséges ereni földre és nem utasíthatták ki a szigetről a papokat egy olyan országban, mely mindig is a Toroni Császárság legveszekedettebb ellenfele volt.

Fordítottak hát a dolgon.

Dochyon és Daveghar, Toron renegát tűzmágusai az Ordani Tűzvarázsló Rend nevében fogalmazták meg az ultimátumot: a Noir-hitű avatatlanok elhagyják a szigetet, vagy lesújt rájuk a Tűzkobra Ordani Rendjének haragja! Az Ordani Rend nevével visszaélő pökhendi „követek" sehol nem rejtik véka alá, hogy hadüzenetet hoztak...

Az ötödik félre senki nem számít.

Az Álomangyal jóslatai ugyanis néha megdöbbentően, veszélyesen igaznak bizonyultak. Az igazság öl... egy olyan ősi faj számára, mely puszta fennmaradását a rejtőzésnek, a gyilkosságok és hazugságok hálójának köszönheti. Ha valaki helyesen kérdez, Shar'all jóslatai az alakváltók, a *zauderek* titkos fajtájának felfedeztetését és pusztulását jelentik.

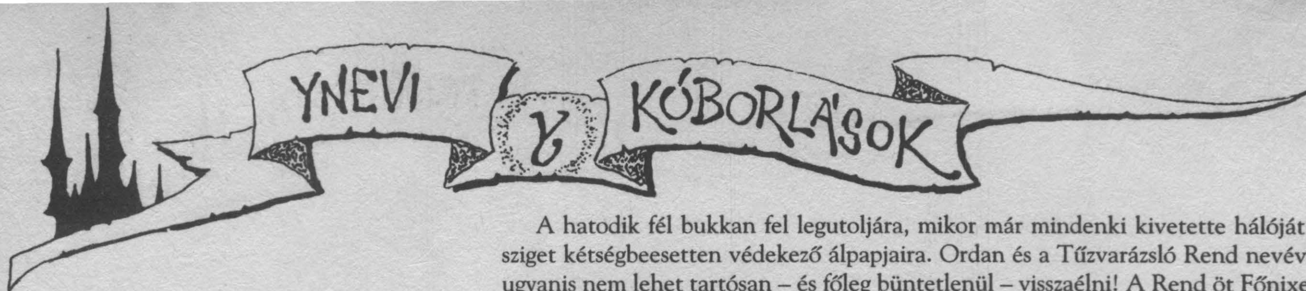
Borúlátó feltételezések szerint ugyanis észak nemegy uralkodója helyett a zauderek, Ynev rettegett alakváltói ülnek a kormányzói székben. A vészmadarak károgásában van némi igazság – annyi legalábbis, hogy az alakváltók *valóban* átvehetik a daroveeni gróf, Merghon cwa Tissar helyét és tűzzel-vassal üldözni kezdjék a Kút igazlátó, igazmondó papjait.

Még mielőtt valaki – mindössze egy aranyért – valami helytelen kérdést tenne fel a rejtőző alakváltókról...

Négy hónappal ezelőtt történt. A zauderek hárman érkeztek: az első a grófot tette el láb alól és átvette szerepét. A második a szigethez legközelebb hajózó alsórévi révészt pusztította el. Azóta ő vezeti a szigetre közlekedő kompot, és mindenről értesül... A harmadik hol itt, hol ott bukkant fel, szükség szerint.

Az „álgróf" és két fajtársa egyetlen céllal jött: megtisztítani a szigetet a Noir-papoktól és elpusztítani az egész jósdát úgy, ahogy van – mielőtt kiderül a veszedelmes igazság az emberálcában megbúvó zauder-uralkodókról.

A zarándokhad és a belőlük megtollasodó daroveeni polgárok azonban megnehezítik a nyílt támadást. A zauder-gróf ezért felvette a kapcsolatot a városka kicsiny, de jól működő tolvajklánjával. Beépített emberei gondosan megfogalmazott rémhíreket terjesztenek a városiak és a zarándokok között. A gróf bőrébe bújt alakváltó legutóbb egy egész kalandozócsapatot, az Abbit Kosokat fogadta fel a Noir-hitűek gyors és észrevétlen kifüstölésére, a romtemplom megsemmisítésére...



A hatodik fél bukkan fel legutoljára, mikor már mindenki kivetette hálóját a sziget kétségbeesetten védekező álpapjaira. Ordan és a Tűzvarázsló Rend nevével ugyanis nem lehet tartósan – és főleg büntetlenül – visszaélni! A Rend öt Főnixet, ugyanannyi Sogron-papot és tűzvarázslót küld a csalók leleplezésére és a sziget birtokbavételére. Elvégre mégiscsak egy közel háromezer éves, *eredeti* Sogron-templomról van szó...

A hetedik fél maga az Álmodó Angyal.

Két és fél ezer évet várt bebörtönözve a Révület Kútja mélyén. A Noir-papoknak és a zarándokoknak adott jóslatok és kyr üzenetek meghozták számára – az Árnyékúrnő számára! – a valódi híveket, Morgena leendő papjait. A Kard felkutatására küldött osztagból pedig egy valaki sikerrel tért vissza – a legígéretesebb ifjú hívő megszerezte az Angyalkardot. A pengébe helyezve hatalmát Shar'all Morgena Hírnökévé válhat, elhagyhatja rúnabörtönét, az Árnyékúrnő nagyobb dicsőségére...

Ekkor lépnek színre a kalandozók. A kaland várható lefolyása röviden az *Összefoglalás* című fejezetben található, azonban korántsem biztos, hogy az események így fognak bekövetkezni – ahol felbukkan néhány kalandozó ugyebár, ott mindig összekavarodnak a dolgok.

Egyes részek itt még talán nem értelmezhetők, de ide bármikor visszalapozhatsz. Tömör áttekintés az egész kaland legvégén, a *Modulban szereplő NJK-k és szörnyek leírása* előtt található.

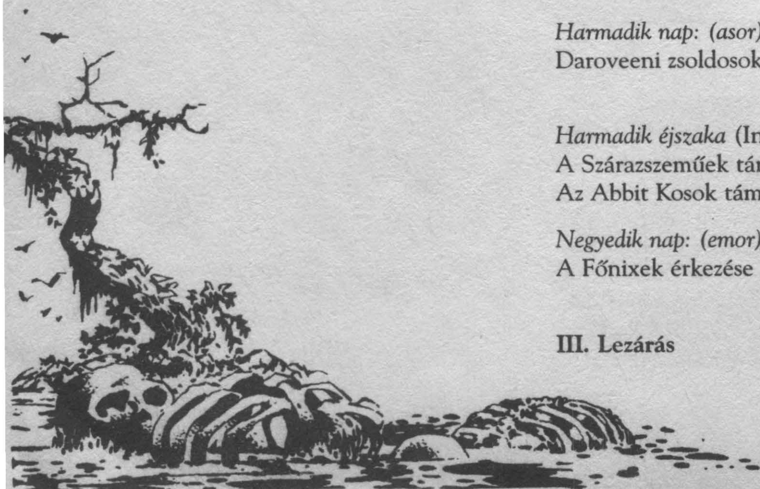
Kalandvázlat

I. Előkészítés
Motiváció, helyszínleírás stb.

II. Az Angyal kiszabadul

II/a A szigeten	II/b A városban
Első nap: (eweil)	
Rablótámadás a révnél	Ellenséges fogadtatás
A „papok" kérése	Az álgróf meghívása
Első éjszaka	
	Az Angyal üzenete
	Noir hívása
A mocsárférgek támadása	Helyi tolvajklán támadása
Az első eltűnések	Tetőhajsza
Második nap: (higr)	
Tűzvarázslók/banditák ostroma	Nyomozás a városban
Második éjszaka	
A Szárazszeműek fejvadászai	
Mocsárköd megidézése	
Harmadik nap: (asor)	
Daroveeni zsoldosok támadása	Kiutasítás a városból
	Zsoldosok fenyegetőzése
Harmadik éjszaka (Intések Éjjele – Kitekintés Ünnepe)	
A Szárazszeműek támadása	
Az Abbit Kosok támadása	
Negyedik nap: (emor)	
A Főnixek érkezése	Az álgróf elmenekül
	(Az Álomangyal kiszabadul)

III. Lezárás



Ha életút-játékot mesélsz, jegyezd fel a szerzett kapcsolatokat, ellenfeleket stb.

A játékosok teljesítményét ne a lemészárolt ellenfelek, hanem az alábbiak szerint értékeld:

- Mennyit fejtettek meg a Kút titkából?
- Rájöttek-e, kicsoda Perennel Domarro (a Noir-pap) és miért kereste fel Mirolla (a fejvadászlány) a szigetet?
- Kitalálták-e, hogy a két tűzvarázsló valójában nem Ordant képviseli?
- Rájöttek-e, hogy az álgróf (és a révész) bőrében zauderekkel van dolguk?
- Elkerülték-e a szükségtelen vérontást?

Minden nemleges válasz újabb, felesleges harcot jelenthet, amely vészesen legyengíti a JK-kat az egyetlen, valóban elkerülhetetlen összecsapás, az Abbit Kosok támadása előtt.

NAGYON FONTOS:
A kalandban megadott szintű kalandozók – jelentős hatalmuk dacára – *ekkora túlerő ellen egyszerűen esélytelenek.* Nem is az a cél, hogy mindenkit „izomból" legyőzzenek, hanem az, hogy gondolkodjanak! Ha minden alkalommal az ostoba – és értelmetlen – összecsapásokat választják, „daráld le" őket nyugodtan!
„Erőszak helyett dráma" – ha tartod magad a mottóhoz, a JK-k gondolatai a kockagurítgatásról a megoldáskeresés felé terelődnek.
Ha nem lényeges, te is elhagyhatod a kockadobálgatást (pl. NJK-k egymás közti küzdelmét szemléltetve). Egy éjszaka támadó mocsárféreg, vagy egy 3. TSZ-ű fejvadász több egyszerű adathalmaznál, könnyen legyőzhető akadálynál – *féljenek tőlük!* „Gondolkodj keményen!" – mondják az RPG-mesterek és igazuk van: a kalandozók nyugodtan kétségbeeshetnek a jól demonstrált, feltartóztathatatlan túlerő láttán – annál édesebb, emlékezetesebb lesz a győzelem, ha rájönnek a megoldásra!

Előkészítés/Bemesélés

Motiváció (KM-nek)

A JK-kat egyszerűen bemesélheted úgy is, hogy „Erenben utaztok egy kompon, egy Kövecses nevű folyón" – de kár lenne kihagyni néhány jó motivációs lehetőséget! A kalandozók nem okvetlenül ismerik egymást és a többiektől merőben különböző célokkal érkezhetnek a határvidéki kisvárosba.

Az alábbiakban néhány ötlet következik, zárójelben megjelölve, hogy milyen JK-k számára előnyös. Akár az összeset is felhasználhatod, de karakterenként egyféle motiváció bőven elég.

1. Megbízatás a gróftól /Az EREDETI gróftól!/
(harcosok, tolvajok, fejvadászok számára)

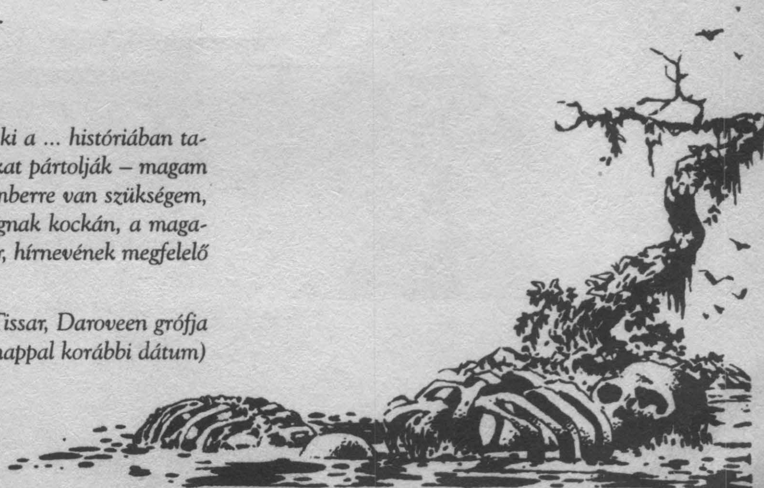
Merghon cwa Tissar nem volt buta ember. Az utóbbi hónapokban pedig valami homályos megérzése azt sugallta, hogy közeleg a vég...

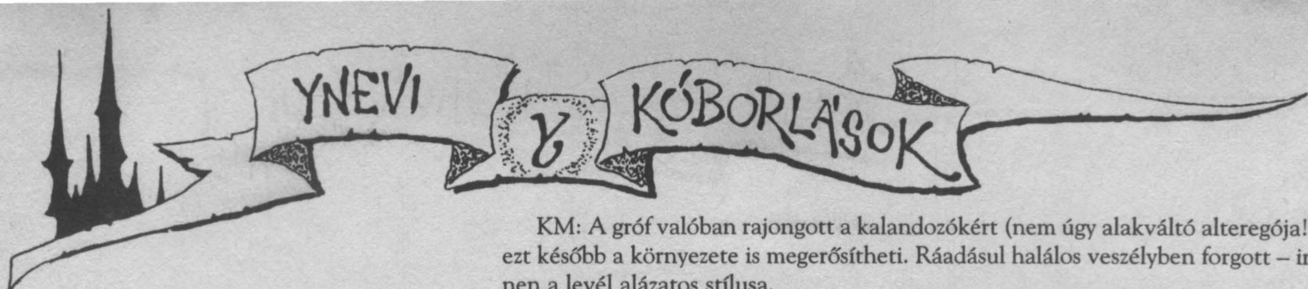
Válassz ki egy vagy több JK-t és meséld el neki, amint egy levelet kap – sajnos, meglehetősen elkésve – egy ismeretlen, átlagos küldönc által.

Kedves barátom!

Engedje meg, hogy így, ismeretlenül is elismerésemet fejezzem ki a ... históriában tanúsított bátorsága miatt. Az Istenek is a hősöket és nem a gyávákat pártolják – magam is erre gondoltam, mikor a híre fülembe jutott. Nekem is olyan emberre van szükségem, mint Ön, barátom, hiszen Daroveen városában emberéletek forognak kockán, a magaméról nem is beszélve. Bővebbet majd személyesen. Ha sikerrel jár, hírnevének megfelelő jutalomban részesül. Siessen!

Őszinte tisztelője: Merghon cwa Tissar, Daroveen grófja
(négy hónappal korábbi dátum)





KM: A gróf valóban rajongott a kalandozókért (nem úgy alakváltó alteregója!), ezt később a környezete is megerősítheti. Ráadásul halálos veszélyben forgott – innen a levél alázatos stílusa.



2. Felkérés a Kutat őrző Morgena-hívektől
(bármely, nem pap vagy szerzetes kasztú karakter számára)

Meglepő? Az idegenbe szakadt toroniak nagyon is jól tudják, hogy védelemre van szükségük Tharr-hitű testvéreik és az áskálódó álgróf ellen. A zarándokhadak jóvoltából pénzben nem szűkölködnek, de túl kevesen vannak ahhoz, hogy maguk lássák el a védelmüket. Küldöncük – igyekvő, lóképű daroveeni siheder – szóbeli üzenettel keresi fel valamelyik JK-t.

– Maga kalandozó? Mer' ha igen, a Révület Kúttyának őrei üzenik, hogy aggasztó jeleket látnak a Kútban... ööö, a jövőben. Harc lesz, meg varázsolás, ezért hajlandók hmm, marha, bocsánat, nagyon sokat fizetni a védelemér'. Még jósolnak is, ha köll, meg ööö... mifene.

3. Noir-papok vagy tűzvarázslók számára (ha van ilyen JK-d)

A Befogadottak rendjébe tartozó Noir-papok régóta gyanakodnak, hogy a sziget szentélyével kapcsolatban valami nincs rendjén. Kezdetben úgy vélik, az ellenlábas Noir-rend, a Bálványtagadók ármányáról van szó. Mivel nem erősségük a lopakodás és a kézitusa, kalandozókat is felkérhetnek a rejtély kiderítésére.

Használj már ismert NJK-összekötőket! A JK-k megbízatása egyértelmű: megtudni, miféle alakok bitorolják a romtemplomot és *kifüstölni* őket, ha kell!

4. Az Álomangyal üzenete
(mágiahasználók, vagy Ψ-pajzzsal nem rendelkező bármely karakter számára)

Shar'all álmokkal üzen. Ha az álmodó elméjét Ψ-pajzs védi, bebocsátást kér. Ha nem engedik, csupán elmosódott hangokat juttat át a pajzson. Ha nincs ellenállás, vagy az álmodó csatlakozik Shar'allhoz, álmodni kezdi az Angyal Álmát...

Büszke, alabástromfalú, kilencszögletű, templomféle épületet látsz a magasból. Ezüstfehér hajú, kék szemű férfiak állnak előtte kinyújtott karokkal. Az égre üvöltenek, köpönyegük lángvörösen lobog és összerándulsz, amint idegeiden végigperzsel a parázsforró kín... Lezuhansz, de már alig érzed a sziklák hidegét.

Aztán sötétség. Távolról, felülről hallod a vörösköpenyesek távolodó moraját. Csend, és semmi más. Béklyók szorítása tagjaidon és egy kard, mely bilincseidre sújt. Még látod a lesújtó pengén felizzó rúnákat, amikor... felébredsz.

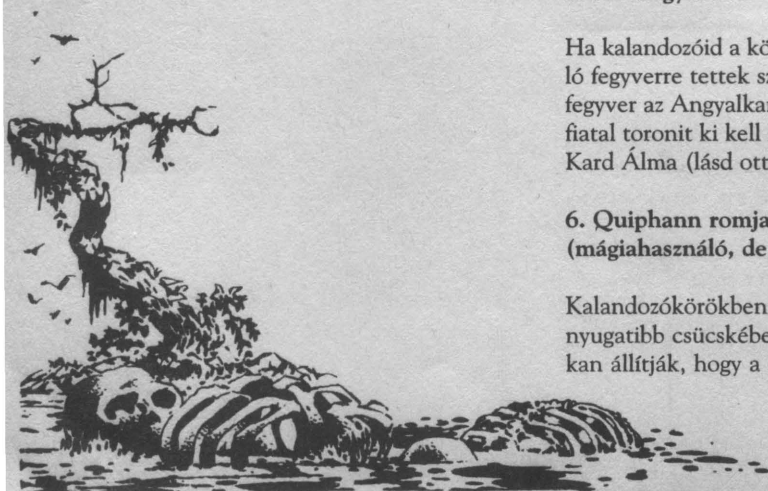
Az álom az Angyal fogságba esését idézi fel: értelmezése attól függ, az álmodó mennyire ismeri az ókyr nyelvet. Elejthetsz homályos célzásokat a „szabadulásról", „az Úrnő eljöveteléről", az „igazságról" és „bosszúról" – egy szót azonban a JK mindenképpen megért: Daroveen.

5. Az Angyalkard

Ha kalandozóid a közelmúltban valamilyen ismeretlen eredetű kardra vagy hasonló fegyverre tettek szert (és még nincs rá kidolgozott háttértörténeted), lehet ez a fegyver az Angyalkard is. Ebben az esetben természetesen Nerchien on-Massort, a fiatal toronit ki kell hagynod a történetből. A fegyvert hordozó karaktert ezután a Kard Álma (lásd ott) gyötri.

6. Quiphann romjai
(mágiahasználó, de legalábbis írástudó JK-k számára)

Kalandozókörökben meglehetősen ellentmondásos hírek keringenek az Eren legnyugatibb csücskében, a Határvidéken fekvő Daroveen melletti romvárosról. Sokan állítják, hogy a szerény méretű városkától alig egynapi járóföldre, a Kövescses



folyón található egy sziget, melyen eredeti pompájukban maradtak fenn az ötödkori kyr épületek. A minden komolyabb utasforgalomtól távol eső városka melletti szigeten azóta alussza időtlen álmát egy ősi város, melyet Quiphann néven ismernek a bölcsek. A merészen égbeszökő, *shuluri* stílusban épült épületek, a kincsek éppen olyan érintetlenek, mint háromezer évvel ezelőtt...

Megint mások esküsznek rá, hogy a perverz, *rualani* stílusban emelt falak csaknem teljesen beomlottak az eltelt háromezer év alatt és a romok közt kutakodó vakmerők kóbor lidérceket leszámítva semmi érdekeset nem találhatnak. A tárgyak, amit mégis elhoznak a városból, azonnal porrá omlanak, ha elhagyják a szigetet.

Ugyanakkor Haonwell leghíresebb múzeumában nemrég állítottak ki egy felbecsülhetetlen értékű kyr amforát, melyet tavaly ősszel vásároltak Daroveent megjárt kalandozóktól. A gyönyörűen megmunkált darabon *enrawelli* stílusú, kecses épületek láthatók és felettük kitűnően olvasható a „Quiphann" felirat...

Vajon kinek van igaza?

7. Noir hívása
(bármely Pyarron-hitű JK számára)

Bármelyik elalvó JK álmodhatja Noir hívását. Az istennő így hívja fel a kalandozók figyelmét a daroveeni romszigeten zajló furcsaságokra.

Egy mocsaras, szúnyogjárta szigetet látsz. Csónakok tucatjai kötnek ki rajta, áhítatos arcú férfiak és nők özönlenek a sziget északi csúcsában omladozó, kilencszögletű rom felé. Valamennyien belépnek és látod, amint egy nagy, sötéten bűzlő kútkáva fölé hajolnak. Szemeik kifordulnak, tántorogva, érthetetlen szavakat motyogva térnek vissza a várakozó csónakokhoz. Egyedül te hallod a kút mélyéből felhangzó száraz, elégedett kacagást.

A JK-k – ha legalább egy évet töltöttek már északon – felébredve valamennyien visszaemlékeznek a daroveeni zarándoklatokról szóló szóbeszédekre.

A helyszín

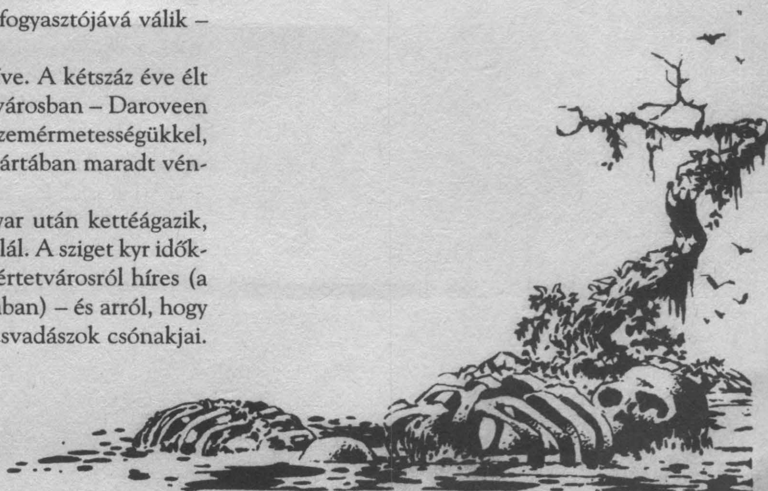
A határváros

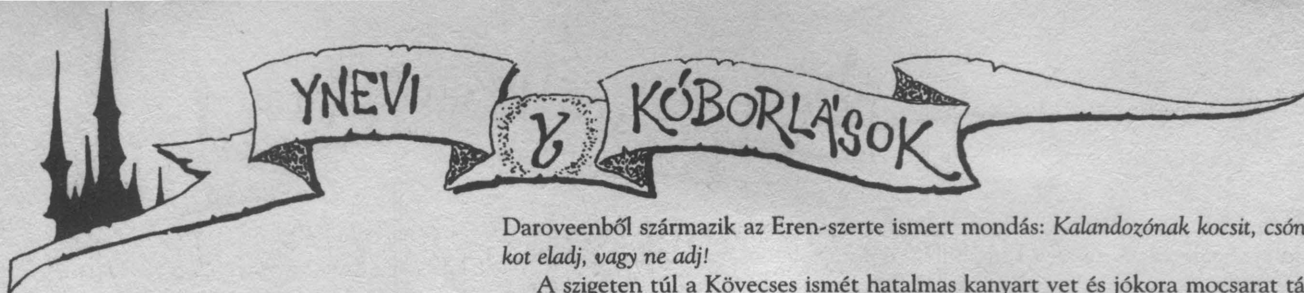
Daroveen, egy néhány ezer fős kisváros a Troqol folyó – közismertebb nevén Kövecses – északi partján, Eren nyugati peremén. A határvidéken túl napnyugat felé csak a sáskaharcosok lakta füves lapály húzódik mérföldezreken át, a legközelebbi valamirevaló birodalomig, Sirenarig. Legfeljebb az északi barbároknak nevezett népekkel futhat össze az óvatlan utazó. A peremvidéki, még ereni térképekről is sokszor „lefelejtett" kisváros lakossága azonban részint kedvező éghajlatának, részint a rajta áthaladó, még a kyr időkből származó útnak köszönhetően lassan, de biztosan növekszik.

A városiak alapvetően a dombok közt megbúvó falvak gazdáinak termékeit dolgozzák fel – Daroveen a cserzővargák, cipészek, takácsok és gyertyaöntők városa. A környező dombokon termelt bor jobb években akár átlagosnak is mondható, ám a helybeliek zavaros, gomba és gabonafélék keverékéből erjesztett söre viszont annál híresebb. Az ember vagy hány tőle veszettül, vagy lelkes fogyasztójává válik – középút nincs.

A város másik nevezetessége Horozin, a próféta emlékműve. A kétszáz éve élt Dreina-hitű puritán aszkéta tanításai ma is elevenen élnek a városban – Daroveen leányai Eren-szerte kétes hírnevet vívtak ki közmondásos szemérmetességükkel, nem csoda, hogy rossznyelvek a várost az erénycsőszök és a pártában maradt vénlányok városaként is emlegetik.

A Kövecses északról dél felé haladva egy „S" alakú kanyar után kettéágazik, hordaléka több mérföldnyi szakaszon egy mocsaras szigetet táplál. A sziget kyr időkből származó romtemplomáról és a déli végében komorló kísértetvárosról híres (a bölcsek nevét is tudják: Quiphannak nevezték Kyria fénykorában) – és arról, hogy Noir-papjainak érkezése előtt csak *odafelé* közlekedtek a kincsvadászok csónakjai.





Daroveenből származik az Eren-szerte ismert mondás: *Kalandozónak kocsit, csónakot eladj, vagy ne adj!*

A szigeten túl a Kövecses ismét hatalmas kanyart vet és jókora mocsarat táplál. A Fojtó-mocsár nevű ingovány valószínűleg dögletes bűzéről kapta nevét, mások szerint a nyaranként fullasztó mennyiségben rohamozó szúnyoghadról is elnevezhették. Az ingoványban néhol még szintén fellelhetők az évezredekkel korábban elmerült kyr város romjai. Ezen romokon azonban – a szigeti épületekkel ellentétben – ugyancsak meglátszik az elmúlt háromezer év: jóformán értéktelenek, még a Szövetség tudósai számára is. Évszázados rejtély, hogy a szigeten fekvő, csipkerózsika-álmát alvó romváros hogyan maradhatott meg csaknem érintetlenül? Komoly tudósok, nagy hatalmú mágiahasználók tucatjai szálltak partra a szigeten, hogy felderítsék – de a maroknyi visszatérő sosem beszélt a romváros titkáról.

A folyó nyugati partján a Sárgamakkos néven emlegetett lombhullató tölgyerdő húzódik több nap járóföldnyire. Egyetlen nevezetessége egy kopár, meredek dombocska, mely óriás koponyaként domborodik a lombtakaró fölé. Csonthalomként emlegetik, de senki nem tudja már, honnan kapta nevét. Nem túl népszerű hely, a szikladombon meredező három ember magas, nyilvános bitófákat csak cégéres gazemberek akasztása idején keresi fel az egyszerű daroveeni nép.

A Sogron-templomról és a szigetről a történetben, Quiphannról, a szigeten található romvárosról a történet végén találhatsz leírást!

A sziget

A körülbelül egy mérföld széles, és csaknem ötször ilyen hosszú szigetre ritkán teszi lábát egyszerű halandó. A sziget hajdan a rajta fekvő város, Quiphann nevét viselte, de manapság már csak „a sziget" és „a romváros" néven említik az egyszerű daroveeniek.

A sziget északi csúcsát Sogron toronyszerű, kilencszögletű temploma foglalja el. A romtemplomot északról fövenyes part, délnyugatról a szívós erv kúszóbozót, keletről pedig hordalékos, uszadékfával borított partszakasz határolja. Dél felé nyílik az egyetlen kapu, a déli fal mentén állnak a zarándokok sátrai is. (Sokan egy-két napot is várakoztak, sátrat vertek, míg reájuk került a sor, és távoztukban nem szedték fel a sátorfát.) A jó tucatnyi sátorból álló tábor a zarándokok várakozóhelye. A délkeleti parton található az egyetlen biztonságos kompkikötő is.

A Sogron-templomtól három láb széles ősi, simára koptatott kövekből álló út vezet dél felé, majd eltűnik a kétembernyi magasra emelkedő bozótosban; a zarándokok Sogron Útjának nevezik. Az út nyugati szélén omladozó falakat, felismerhetetlenségig leromlott épületeket láthat a szemlélődő. Ezek az épületek pont olyanok, amilyennek egy háromezer éve omladozó romhalmaznak lennie kell. Az úttól keletre ingoványos-zsombékos a talaj: megegyezik a közeli, méltán rossz hírű Fojtó-mocsár állagával.

Sogron Útja a kétembernyi magasra növő bozótosban kanyarog tovább. A buján tenyésző kúszócserje nem kezdte ki az ősi kyr köveket: az út – Quiphann kísértetvárosához hasonlóan – dacolt a felette elmúló évezredekkel. Jó kétszáz lépés bozótjárás után pedig feltárulnak a romváros falai. Kapuja nincs – a bátortalan közeledő az útról is messzire beláthat a néma városba. Mintha a városban fakóbb lenne a fény, tompábbak a hangok... de ki törődik efféle apróságokkal, mikor *háromezer* éves, eredeti kyr épületeket láthat csaknem eredeti pompájukban?

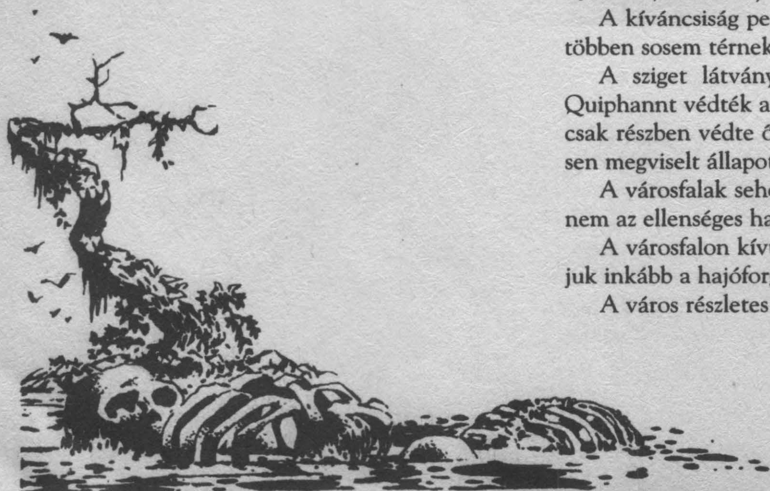
A kíváncsiság pedig óhatatlanul beljebb csábítja a kincsvadászokat... és a legtöbben sosem térnek vissza.

A sziget látványos építményei a bozótosban kezdődő kyr gátak. Hajdan Quiphannt védték az időnkénti áradások ellen – de mivel az Álomangyal mágiája csak részben védte őket, a sziklakemény onpori gránitfalak mára már meglehetősen megviselt állapotban vannak.

A városfalak sehol sem magasabbak három lábnál és könnyen megmászhatók: nem az ellenséges hadak, hanem az időnkénti árhullámok ellen építették őket.

A városfalon kívül néhány – öt láb magas – őrtorony is látható elszórtan: céljuk inkább a hajóforgalom biztosítása, semmint a védelem volt.

A város részletes leírása a *Kísértetváros* c. részben található.



A kalandozók a Kövecses folyó bal partjáról tartanak a jobb partra, Daroveen felé. Az átkelés során számos NJK-val ismerkednek meg (ezeket a KM-nek ajánlatos alaposan megismerni, hogy rögtön tudjon válaszolni a legváratlanabb kérdésekre), sokan közülük kulcsszerepet játszanak a további eseményekben. Ha valamit nem értesz, bármikor hátralapozhatsz az *Összefoglaláshoz*, amely leírja a kaland legvalószínűbb menetét, de első olvasatra kissé töménynek tűnhet.

A komp

A lustán hömpölygő folyó két partja között vastag kötél feszül, melyen kettős csigasor fut. A tutajszerű kompot egy kötélrendszer rögzíti, így a révésznek evezés helyett elég csak a köteleket csévélnie.

A túloldalon nagyobb csónakok is láthatók kikötve, ezen az oldalon nincs egy sem. A folyó nyugati partján várakozó kalandozók és NJK-k a keleti partra, feltehetően a város felé szeretnének továbbjutni. A szigetre a túloldalon pihenő nagy csónakokkal, vagy a tutaj útvonalának megváltoztatásával lehet továbbmenni – újabb rézpénzek fejében.



Átkelési díj két réz – azért ilyen sok, mert jelenleg a városi komp javítása miatt csak ez az egy tutaj – az alsórévi – közlekedik.

Az utasok:

A révnél többen várakoznak. A révész (Tibossan) gyanakvó, munkájában lomha (és meglepően gyakorlatlan!), sokat kérdezősködik. Egy vékonydongájú, sápadt, cifra ruhás ficsúr (Perennel Domarro, a kereskedőnek álcázott Noir-pap) tettetett érdeklődéssel lesi egy csinos, ruganyos testű, fiatal barna lány (Mirolla, a fejvadászkém) és egy űzött szemű, koromfekete zarándokcsuhás fiatalember (Nerchien on-Massor, az Angyalkard megszerzője) beszélgetését. A társalgás természetesen a romtemplom körül forog.

A három utazótól távolabb karót nyelt tartású, vörös köpönyeges alakok állnak, csak időnként vetnek egy-egy megvető pillantást a várakozókra (Dochyon és Daveghar, Toron tűzmágusai).

Tibossan: (révész, alakváltó, lásd az NJK-k között!)

– *Aztán mit várnak attul a bűzhött kúttul... Persze, mindenik csak megy, mintha az örök életet szagónák benne... aztán meg jönnek vissza, ostobaságokat motyognak, mintha értenék...* (Az utazók nem szólnak hozzá, mire a vízbe sercint.)

Mirolla: (ártatlan külsejű, Noir-hívőnek álcázott fejvadászlány)

– *Azt mondják, Noir papjai még a leghomályosabb, kyr nyelvű jóslatokat is értelmezni tudják... Számomra mégis hihetetlen, hogy Noir egy elfeledett nép nyelvén közli velünk a jövendő titkait...*

(Nerchien, a fekete zarándokcsuhás ifjú szórakozottan bólogat, helyesel.)

Domarro: (kereskedőnek álcázott, *valódi* Noir-pap)

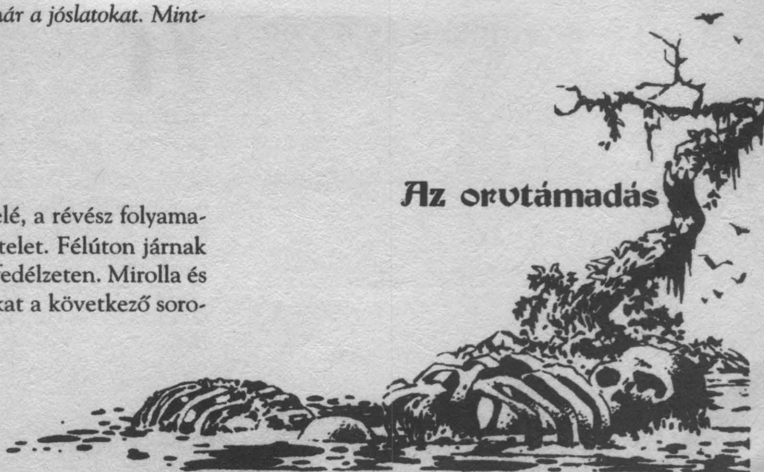
– *Igen, de azt mondják, a múlt tél óta a papok mintha megváltoztak volna, nem? Kelletlenül fogadják a zarándokokat, és nem szívesen magyarázzák már a jóslatokat. Mintha legszívesebben megtagadnák az álomfejtést...*

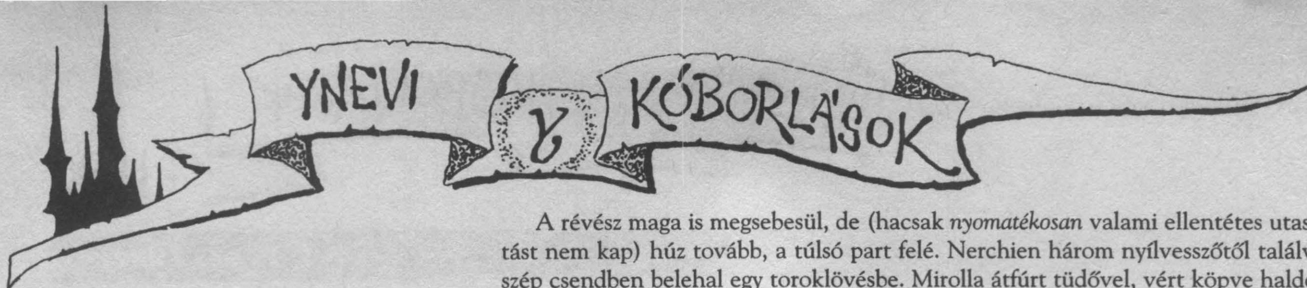
Dochyon: (fiatalabb tűzmágus)

– *Nem lehetne gyorsabban, öreg?*

Az orvtámadás

Amint beszállnak, a komp lassan megindul a túlpart felé, a révész folyamatosan tekeri fel a csigára a két part között átívelő kötelet. Félúton járnak – abszolút védtelenül –, amikor nyílzápor ver végig a fedélzeten. Mirolla és Nerchien, a fekete csuhás azonnal lehanyatlik. A tűzmágusokat a következő sorozat teríti le, de csak könnyebb sebeket szenvednek.







A révész maga is megsebesül, de (hacsak *nyomatékosan* valami ellentétes utasítást nem kap) húz tovább, a túlsó part felé. Nerchien három nyílvesszőtől találva szép csendben belehal egy toroklövésbe. Mirolla átfúrt tüdővel, vért köpve haldokol (Ép-vesztés).

A kompon nincs hely elugrásra, aktív védekezésre stb., ráadásul mindkét oldalról lőnek. Tekintsd a célpontokat 20 láb távolságban álló célpontnak, a JK-k közül mindenki két-két nyilat kap, 1k3 körön át, ez a cselekedeteitől függően (lehasal, vízbe veti magát, varázsol stb.) változhat. 1k3 körön át tart a nyílzápor, majd a banditák, látva, hogy elérték céljukat (a fekete csuhás „zarándok" halott és mindenki véresen vergődik), megpróbálnak kereket oldani.

A tűzmágusok mindig a JK-k után cselekszenek és csak akkor használnak mágiát, ha valaki más is varázsol – egyébként igyekszenek meglapulni, és nem magukra vonni a figyelmet. Ha végre varázsolnak, lángnyilakat lőnek a bozótba, mire a banditák azonnal megfutamodnak.

A JK-k utánuk eredhetnek, de ez nem tanácsos: mindkét oldalon heten-heten rejtőznek, nyilaik mérgezettek (a városban igen olcsón, bárhol beszerezhető daroveeni álomméreggel, lásd ott) és ha csak egy, vagy két üldözőjük van, megfordulnak és egyszerre vetik rá magukat. Ha egy banditát mégis elfognak és kivallatnak, csak annyit tud, hogy egy csuklyás idegen fizetett nekik fejenként egy-egy ezüstöt, ha lelövik a délutáni komppal utazó fekete csuhás zarándokot.

A banditák a támadás után rejtekhelyükön, a Csonthalom oldalába vájt barlangban gyülekeznek. Ha a JK-k sikeresen követik a nyomukat az erdőn át, lásd A *Csonthalom* című részt!

A zarándok tehát halott, hosszú fekete csuhája alól gyönyörű, keskeny pengéjű hosszúkard hullik ki. (lásd: *Az Angyalkard)* A halványkék pengén vésetek: *Scha daqhoirn ta tuomo derrum* (ókyr nyelvet ismerők megfejthetik: „és eljövend ismét, ha betelik az ő ideje"). A továbbiakban igen fontos, kihez kerül a fegyver, mert már az első éjszakán szerephez jut (lásd majd: A *Kard álma)*

Mirolla, a karcsú, barna szépség tüdőlövésben haldoklik, és ha nem jut azonnal (1k6 körön belül, Ép-t is) gyógyító mágiához, a szemük láttára fullad bele önvérébe. Ha meggyógyítják is, annyira legyengül, hogy a továbbiakban beszélni nem tud, mozogni is alig. Az első adandó helyen lefekszik és tartós ápolásra szorul majd amint tud, csatlakozik klánja kémeihez.

A gőgös tűzmágusok jelenleg saját sebeikkel törődnek, a JK-kra bízva a döntést, hogy a tutajjal a folyón felfelé, a városba, vagy lefelé, a romtemplomba folytassák útjukat – ha mégis választhatnak, inkább a szigetre mennének, hogy átadják az ultimátumot. Ha nem gyógyítják meg, Mirolla, a fejvadászlány mindenképpen meghal, mire kikötnek.

(A – látszólag – ártatlan lány brutális halálával próbálhatsz a kalandozók érzelmeire hatni, motiválva őket a közös „külső" ellenséggel szemben.)

Ha a kalandozók most – vagy a későbbiek során bármikor – a városba mennek, lapozz a III. részhez, Daroveenhez: az események sorrendje úgyis kötetlen.

Ha azonban a romtemplom felé tartanak, lásd a II. részt:

II. rész: A romtemplom

A romtemplom és a sziget



A gyakorta ködbe burkolózó szigetet a Köveses folyó öt mérföldnyi hosszan lerakódott hordaléka alkotja. Déli végében bíborfolyondár alkarnyi indái kúsznak az évezredes kyr városfalak romjain. A kétembernyi magas, különös illatot lehelő bozót miatt a szigetnek ez a fele csaknem járhatatlan. A Daroveen városához közelebbi, hatalmas területen megtisztított északi részen azonban tizenöt láb magas, kékesszürke épületrom emelkedik büszkén. A tetőtlen, kyr templomokat idéző, kilencszögletű kőóriás előtt manapság fohászkodók és zarándokok sátortábora várakozik áhítatosan.

Jóslatért jöttek.

Az évezredes falak mélyén ásító kiszáradt kút, a *Révület Kútja*, a mélyén szunnyadó jövendőmondó szellemről (angyalról?) híres, mióta Noir papjai – alig néhány éve – felfedezték a halandók számára.

Ki ne lenne kíváncsi a jövendőjére?

A kíváncsiak hadát csak az igen borsos ár – látogatónként egy arany! – tartja vissza. A Noir-papok szerint a Kút Angyala kevesebbért nem is válaszol a kíváncsi kérdésekre.

A Révület Kútja

A templomrom előhajójában egy derékmagasságú, durva sziklatömbökből rótt, rúnákkal ékes kőgyűrű áll. A papok egyedül senkit nem engednek a közelébe: „életveszélyes" – mondják. A Kút egyébként – a megengedett tízlábnyi távolságról szemlélve – csendes, sötét és büdös.

Néha mintha morajlana valami odalent...

A Kút mélyén rejtekajtó nyílik, részletesen lásd a *Leszállás a Kútba* c. résznél!



Megérkezés a szigetre
Az első nap (eweil)

A **révész** (Tibossan, a zauder) lanyhán tiltakozik az útirány megváltoztatása és a szigeten való kikötés ellen, de végül – két réz felárért – a tutaj oldalára rögzített csónakot (továbbra is feltűnően ügyetlenül) a szigetre kormányozza. Partra lépni egyáltalán nem hajlandó.

Perennel Domarro (a jövendőmondásért folyamodó kereskedő képében érkező Noir-pap) kiszállás után rögtön elvegyül a jó félszázra rúgó zarándoktömegben, mint aki nem is akar foglalkozni a kínos folyami közjátékkal.

A sebesülteket szállító JK-nak „válaszkereső", áhítatos zarándokok sátrai között kell áttörniük, mire megtalálják a romtemplom „főpapját". A főpap, Mesdan Sedechan (lásd az NJK-k között!) azonban egyáltalán nem készséges, ami a gyógyítást illeti – akár nyíltan meg is tagadja, ha erősködnek. (Valójában semmiféle szakrális hatalommal nem rendelkezik.)

A fekete csuhás „zarándok" halála viszont elszomorítja. Észlelés vagy Intelligencia-próba esetén (az *Új Tekercsek* használatakor Érzékelés-próba) szemet szúr: szokatlanul megrázza egy idegen halála, míg Mirollára, a „leendő Noir-papra" jószerint ügyet sem vet! Ha ez feltűnik bárkinek, csak annyit mormol: „a fiú az Úrnő igaz híve volt" – ő persze nem Noirra, az Álomúrnőre, hanem Morgenára, az Árnyékúrnőre gondol!

A romtemplom őreivel kapcsolatban feltűnhet szokatlanul viseltes, Noir-szimbólumokkal díszített ruházatuk (a legyilkolt valódi Noir-papokról húzták le úgy két éve) és – mesterfokú erv nyelvtudás mellett észlelhető – különös, máshoz nem hasonlító, meghatározhatatlanul enyhe (toroni) akcentusuk.

Morgena hívei valamennyien kevert kyr származásúak – a hamuszín hajú, fakó szemű toroniak csuklya nélkül, napvilágnál élesen elütnének az izmos alkatú, sötét hajú ereniektől, ezért nappal a lehető legrövidebb ideig, és csakis csuklyában mutatkoznak a templomfalakon kívül. Eren határvidékén, a kyr betörések színhelyén kevésbé szokatlan az efféle kevert rassz, de a Morgena-hívek nem kívánnak magyarázkodni, hogy egy egész papi renden belül miért dominálnak a toroni fajtajellegek.

A „főpap" ezután udvariasan kéri a kalandozóktól a „Megmentő Kardot", amiért „zarándokuk" az életét áldozta. Akár oda akarják adni, akár nem, a párbeszédet megzavarják a színre tolakodó renegát tűzvarázslók.

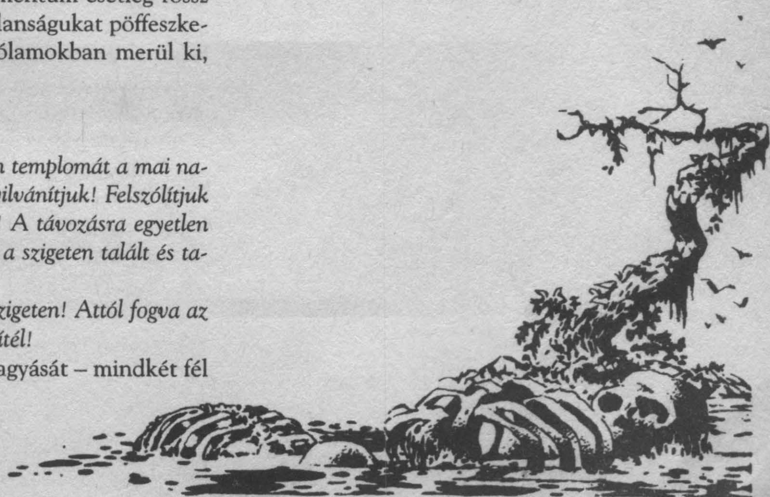
Szóban adják át „Ordan ultimátumát" – egy írásos dokumentum esetleg rossz kezekbe (netán valódi ordaniak kezébe) kerülhet –, bizonytalanságukat pöffeszkedéssel, kardcsörtetéssel igyekeznek pótolni. Harciasságuk szólamokban merül ki, kézitusába – itt és most – nem bocsátkoznak.

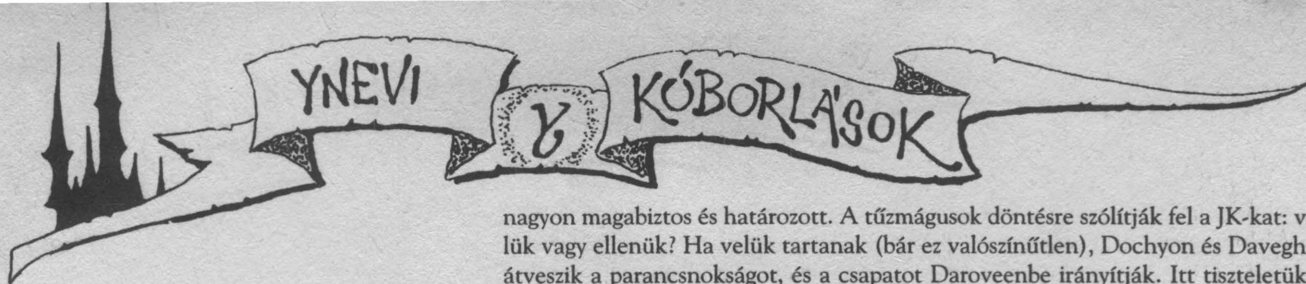
Daveghar:

– *A Tűz Örökkön Izzó Kelyhét, a legnagyobb hatalmú Sogron templomát a mai napon, az építők jogán az Ordani Tűzvarázsló Rend tulajdonává nyilvánítjuk! Felszólítjuk a szigeten tartózkodó máshitűeket a tulajdon azonnali átadására! A távozásra egyetlen nap áll rendelkezésükre, mialatt a Tűzkobra mágusainak minden a szigeten talált és található tárggyal elszámolással tartoznak!*

A mai naptól számított első reggelen átvesszük az uralmat a szigeten! Attól fogva az itt tartózkodó máshitűek fogságba vettetnek, felettük a Tűzkobra ítél!

A Morgena-hívek természetesen megtagadják a sziget elhagyását – mindkét fél





nagyon magabiztos és határozott. A tűzmágusok döntésre szólítják fel a JK-kat: velük vagy ellenük? Ha velük tartanak (bár ez valószínűtlen), Dochyon és Daveghar átveszik a parancsnokságot, és a csapatot Daroveenbe irányítják. Itt tiszteletüket teszik az álgrófnál, majd csapatot toboroznak a romtemplom másnapi lerohanására.

Lásd a *Daroveen* című részt!

Ha a JK-k a „Noir-papok" oldalára állnak, azok fejenként tíz arannyal (!) és egy-egy jóslattal fizetnek a szolgálatukért. Az aranyat három leszolgált nap múlva fizetik, előre csak a „jóslatot" kapják meg: egy lehetőséget a Révület Kútjába való betekintésre. Lásd *A jóslat* című részt, alább!

– *Örömmel látjuk, hogy vannak még hősök, akik nem hátrálnak meg a kardcsörtető, fennhéjázó erőszak elől. A sziget biztonsága most, a Kitekintés Ünnepe előtt különös fontossággal bír számunkra. Mint tudjátok, az Igaz Álmok Éjszakáján, melynek eredetét a kyr időkből származtatják a bölcsek, különös dolgokra nyílhat az egyszerű álmodók szeme. Ezen az éjjelen a legvékonyabb a határ az Antiss álomvilága és a halandó hús valósága között. Egy ilyen éjszaka előtt nem engedhetjük át az álomszentélyt semmiféle idegennek. Két nap és két éjszaka biztonságának védelmét kérjük tőletek. Az ár a hírnevetekhez méltó.* (Mesdan Sedechan)

A Kút Őrizői a tűzvarázslók esetleges másnapi támadását még mindig tárgyalással akarják rendezni „de csak az igazi vezetőkkel beszélünk és nem ezzel a két fajankóval" – mondják higgadtan. Ha harcra kerül a sor, hajlandók emelni is a kialkudott védelmi összegen, csak hogy maguk mellett tudhassák a JK-k fegyveres erejét. A támadók holmijára „természetesen" nem tartanak igényt, azt a kalandozók magukhoz vehetik majd.

Az őrködés nem jelent két nap szigorú, fegyveres őrjáratot, csak azt kérik, hogy elérhetők legyenek, ha rosszra fordulnak a dolgok. (Ha kell, a főpap üzenhet értük telepátiával is!)

Felajánlják, hogy a JK-k aludjanak a templom rendbehozott szárnyában, mert „éjszakánként különös dolgok történnek a szigeten".

A jóslat

Minden érdeklődőnek külön-külön meséld el, (ha régi JK-nak mesélsz, kapcsold az előtörténethez)!

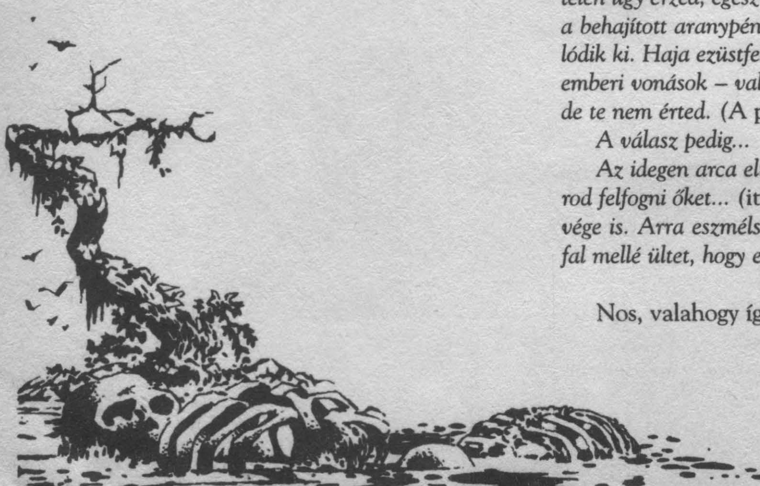
A templomrom előhajójában egy derékmagasságú, durva sziklatömbökből rótt kőgyűrűt látsz. A papok karon fognak időnként egy-egy zarándokot (előtte gondosan beszedik az adományokat) és tartják, amíg az egy aranyat hajít a kútba, révülten meredve maga elé. Tíz-tizenöt szívdobbanásnyi idő múltán a kútba bámuló zarándokok arca átszellemül, szemük fennakad és tompán hörögni kezdenek... el is zuhannának, ha Noir szolgája nem támogatná őket. Tántorogva vezetik el őket és a fal tövébe ültetik... Te következel!

A kút sötét, hideg és meglepően büdös. Ahogy nézed a mélyén kavargó homályt, hirtelen úgy érzed, egész látómeződet az örvénylő feketeség tölti ki, szinte zuhansz a mélybe, a behajított aranypénz után... s akkor az éjszín kavargásból egy kortalan férfiarc rajzolódik ki. Haja ezüstfehéren omlik vállaira, pengeéles vonásai – túlságosan tökéletes, nem emberi vonások – valami időtlen, nyugodt fensőbbrendűséget tükröznek. Beszél hozzád, de te nem érted. (A pap a füledbe suttog: Most felteheted a kérdést, amiért jöttél!)

A válasz pedig...

Az idegen arca eltűnik, képekben válaszol, de a képek villámgyorsan jönnek, alig bírod felfogni őket... (itt KM-ként két-három személyre szabott képről mesélj!) *és már vége is. Arra eszmélsz, hogy az ismeretlen szavakat mormolod, miközben a Noir-pap a fal mellé ültet, hogy egy újabb zarándokot segítsen a kúthoz...*

Nos, valahogy így.



Az első éjjel

Ha a kalandozók lepihennek, az álomba merülőket megszólítja Shar'all, Morgena halhatatlan szolgája. Két és fél évezrede történt, hogy az Álomangyalt egy Kaputárggyal – az Angyalkarddal – idézték meg az Árnyékúrnő hívei – azokban az időkben, amikor a Háromfejű Tharr árnyékába kényszerülő isten-szövetségesek, a Tűzkobra és Morgena között még javában tombolt a túlélésért, a hívekért vívott harc. Morgena veresége után az Angyalkard Sogron híveinek kezére került, akik leválasztották és daroveeni templomuk Próbatermébe zárták a veszedelmes Álomangyalt. Shar'all rúnabörtönét azonban pár éve egy betévedő kincsvadász lazította meg: a „felébredő" Morgena-Angyal pedig azóta álmokat küldhet akár egynapi járóföld távolságra is.

A szigeten alvók nem sokat tehetnek a Morgena-Angyal hívása ellen... (Csak a statikus pszi-pajzsok védenek ellene, a dinamikus pajzsokon „átsiklik". Lehetőleg elkerüli a pszi-pajzsok rombolását, noha megvan hozzá a hatalma: *pszi-rohamot*, vagy *pszi-bontást* a kyr metódus szerint használhat, max. 100 Ψp erősítéssel.)

Lásd *Shar'all hívása* (Shar'all leírásánál)!

Ha valamelyik JK magához vette a fekete csuhás zarándoknál talált Angyalkardot, neki a *Párbaj* című részt mesélheted, ezt szintén megtalálod Shar'all leírásánál. Ha valaki birtokolja az Álomangyal kardját, pszi-pajzsai teljesen használhatatlanok az Angyallal szemben.

Ha még nem mesélted el, most alkalmazhatod „*Noir hívását*" (megtalálható a *Motiváció* c. résznél)!

Amíg az alvók a Morgena-Angyal és Noir álomvilágaiban tévelyegnek (ne feledd, ezekből az álmokból felébreszthetetlenek!), az ébren őrködők a kalandozó-riválisok első támadását verik vissza. Chaladys, az Abbit Kosok Ranagol-papja pedig érti a dolgát: a *Természet megidézésével* már az első alkalommal 1k10 mocsárférget idéz meg a közeli Fojtó-mocsárból!

(A mocsárférgek részletes leírása a *Bestiárium*ban található.

A mágiával támadásra kényszerített férgek ugyan nappali állatok, de – mivel szemük elcsökevényesedett és csak szaglásukat, hallásukat használják – nem sújtják őket a *Harc sötétben* módosítói. A kifejlett, két láb hosszú példányok savat köpve kezdik a lerohanást.

Az éjszakai támadás során az egyik „Noir-pap" nyomtalanul eltűnik. (A férgek vonszolták a vízbe).

Az összecsapás során még véletlenül se említsd a mocsárférgek nevét és jellemzőit! Az éjszakában váratlanul felbukkanó, savat frecskelő, kétembernyi, torz szörnyek sokkal félelmetesebbek, ha a JK-k nem tudják, mivel is állnak szemben.

Hajnalban az álpapok rámutatnak, hogy az alapvetően nappali életet élő férgek támadását bizonyára mágia idézte elő. Mikor társuk eltűnését is észreveszik, valamennyien sejtik, hogy a háttérben újabb erők jelentek meg és még nagyobb szükségük van a kalandozók fegyveres erejére. Hajlandók a védelmi díjat akár duplájára is emelni, ha a JK-k vállalják, hogy visszaverik a sziget támadóit.

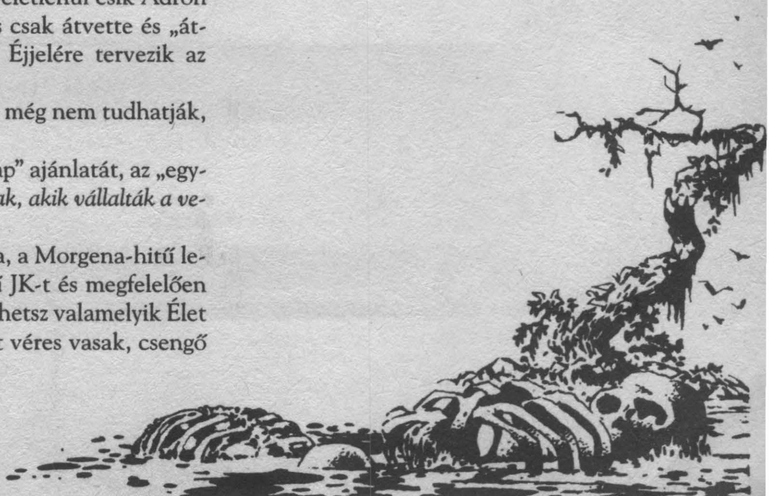
Ha a Kitekintés Ünnepének éjszakájáig megvédik a „Noir-papokat", azok biztosítják a kalandozókat, hogy az Ynev-szerte ismert ünnepen (lásd Ynev ünnepei *Summarium*) úrnőjük olyan hatalommal ruházza fel őket, hogy végérvényesen elűzhetik a betolakodókat.

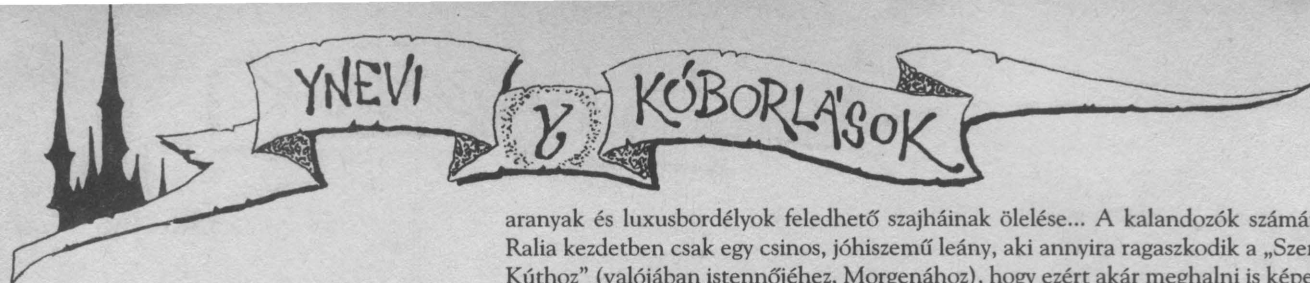
(A Morgena-hívek természetesen a még ősibb eredetű Intések Éjjelére, a kyr Árnyékúrnő szent éjszakájára gondolnak. A két ünnep nem véletlenül esik Adron negyedik kvartjának ugyanazon éjszakájára: a pyarroni vallás csak átvette és „átszabta" a Morgena-hitűek ünnepét. A toroniak az Intések Éjjelére tervezik az Álomangyal kiszabadítását.)

A felajánlott tíz-tíz arany igazán komoly összeg – de a JK-k még nem tudhatják, hogy a sziget megvédésével a lehetetlenre vállalkoznak!

Ha a kalandozók visszautasítják Mesdan Sedechan, a „főpap" ajánlatát, az „egyházfi" vállat vonva megjegyzi: „*A históriák mindig azokról szólnak, akik vállalták a veszedelmet. A gyávákból sohasem lesznek hősök.*"

További motivációt jelenthet – ha ügyesen meséled – Ralia, a Morgena-hitű leány. (Lásd az *NJK-k leírásában*!) Ha lehet, válassz egy jóképű JK-t és megfelelően forgatva az eseményeket akár egy kibontakozó románcot is szőhetsz valamelyik Élet jellemű JK és Ralia között – hiszen a kalandozóélet több mint véres vasak, csengő





aranyak és luxusbordélyok feledhető szajháinak ölelése... A kalandozók számára Ralia kezdetben csak egy csinos, jóhiszemű leány, aki annyira ragaszkodik a „Szent Kúthoz" (valójában istennőjéhez, Morgenához), hogy ezért akár meghalni is képes. Ha pedig a lány szerelme viszonzásra talál, segítségükre lehet az Álomangyal titkának felderítésében. Ralia (toroni Morgena-hívőként) igen sokat tud a sziget déli végében húzódó kísértetvárosról is.

A szerelem nem ismer óvatosságot: a lány később felfedhet egy-két hétpecsétes titkot is. A sziget ugyanis számos meglepetéssel szolgál, lásd: *A sziget Aurája* című részben a fejezet végén!

Második nap a szigeten (higr)

A tűzvarázslók és banditák ostroma



Dochyon és Daveghar, a renegát tűzmágusok belátják, hogy fenyegetőzéssel nem mennek semmire. A második napon Daroveenben maguk mellé állítják hát a város gyér alvilágát – renegát tűzvarázslókként nem ismeretlenek számukra a törvényenkívüliek körei. A komptámadás után életben maradt banditákat bérelik fel egy gyors és kíméletlen lerohanás reményében.

A renegátok sejtik, hogy a „Noir-papok" valami fontosat őriznek a pokolkútban és tudják, hogy szépszerével nem tehetik rá a kezüket. Tucatnyi gazfickóval az oldalukon – úgy vélik – nincs félnivalójuk néhány Pyarron-hitű „álomkórostól". Gyorsan és véglegesen akarják rendezni a sziget birtoklásának kérdését, mivel attól rettegnek, hogy mások (például Ordan igazi mágusai) is felfigyelnek a jövendőmondó Kútra...

A banditákat rejtett kincsek meséivel bírják rá a támadásra. Ahol a martalócok nyers ereje kevés, ott tűzmágusokhoz méltó, sogronita gőggel sújtanak le, lángoló csapásaikkal felperzselve a templomszigetet.

Három nagy csónakkal érkeznek; az egyik északkeletről, a másik északnyugatról, a harmadik egyenesen északról támadja a szigetet. Az alsórévi támadást túlélő martalócokat egyenletesen elosztva megosztják erőiket, tűzvarázsló csak az északról támadó csónakban nem ül. Az északnyugati támadók a bozótosban próbálnak előrejutni, az északi fövenyen partraszállók nyílt lerohanással próbálkoznak. Az északkeletiek pedig a kompkikötőn át a zarándokok sátortáborát – és eleven túszokat – használva fedezékül próbálnak a templomromig nyomulni.

Az első rohamban csak martalócok vesznek részt, a tűzvarázslók akkor csatlakoznak a támadáshoz, ha a JK-k felbukannak.

A két tűzmágust szorítja az idő, ezért egyenesen a kilencszögletű templom elfoglalására törekszenek. Könyörtelenül szórják tűzvarázslataikat a felbukkanó kalandozókra, a „Noir-papokat" – mivel nem becsülik őket semmire – a martalócokra hagyják.

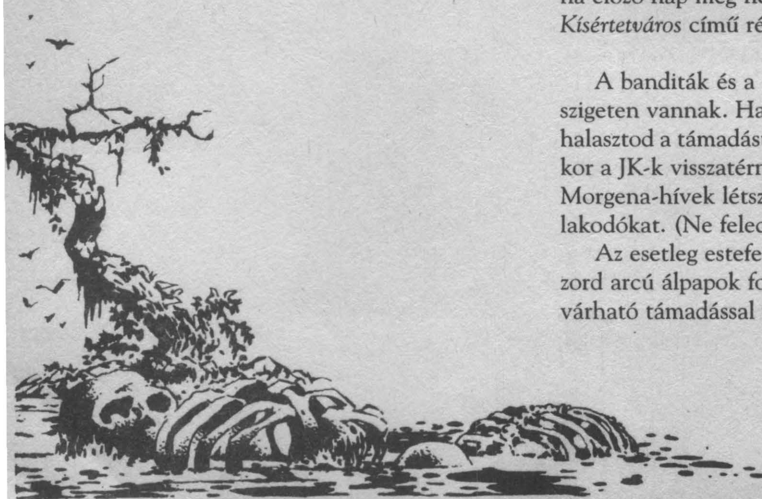
(További részletek a taktikáról a tűzmágusok leírásánál olvashatók!)

Ha bevették a tornyot, 1k6 órán belül sort kerítenek a kútba ereszkedésre is. Felfedezik a kút mélyén nyíló titkosajtót... de a leereszkedők közül senki nem tér vissza. Az évezredes toroni csapdák és az Álomangyal nem kímélik az óvatlan behatolókat...

Ha a kalandozók az álpapok oldalán visszaverték az ál-ordaniakat (*itt mindenki másnak adja ki magát?*), aznap még sort keríthetnek a kísértetváros átkutatására – ha előző nap még nem tették volna meg. Ha felkerekednek Quiphann felé, lásd a *Kísértetváros* című részt!

A banditák és a tűzvarázslók rohamát akkor érdemes elmesélni, ha a JK-k is a szigeten vannak. Ha ezen a napon a városba mennek, két dolgot tehetsz: vagy elhalasztod a támadást – és az utána következő eseményeket – arra az időpontra, mikor a JK-k visszatérnek a szigetre, vagy „a színfalak mögött" lefolytatod a csatát: a Morgena-hívek létszáma felére csökken ugyan, de végül egyedül is leverik a betolakodókat. (Ne feledd, itt *tényleg* nem egyszerű Noir-papokról van szó...)

Az esetleg estefelé visszatérő kalandozókat füstölgő romok, temetetlen holtak, zord arcú álpapok fogadják. Megkérik őket, hogy legalább éjszaka álljanak helyt a várható támadással szemben.



A második éjszaka
A fejvadászok

Még több borzalmat hoz. Az elalvást megkockáztató kalandozók tanúi lehetnek az Álomúrnő és a Morgena-Angyal összecsapásának az Antisson. (Lásd az *Összecsapás* részt Shar'all álmai között! Az álom természetesen csak ízelítő a rengeteg rémálomból, amivel Noir vagy a Morgena-Angyal próbálja a maga oldalára állítani a kalandozókat! KM-ként jó, ha előkészítesz néhány hasonló „álomrohamot".)

Az ébren őrködőket először az Abbit Kosok újabb meglepetése, a Ranagol-pap által megidézett *Mocsárköd* támadja. Ezúttal két „Noir-pap" esik áldozatul a támadásnak, még akkor is, ha a JK-k sikerrel visszaverik a ködöt. Ne feledd, hogy a *Mocsárköd* csak mágikus (vagy áldott) fegyverrel sebezhető!

A helyzetet súlyosbítja, hogy míg a kalandozók a köddel harcolnak, a templomromhoz lopakodó boszorkánymester megátkozza a Sogron-templomot. Átka azonban nem fog az ősi kyr épületen: csupán a bejárati oszlopcsarnok előtti terület válik (35 láb sugarú kör!) az *Enyészet posványa* varázslat áldozatává...

(A varázslatleírást lásd az ET-ben, a területen minden rothadásnak, enyészetnek indul, az áthaladók – +3 bónusszal – Egészségpróbára kötelezettek, különben *Rútság*-átok áldozatául esnek.)



Ha ezek után bárkinek is kedve támad a sziget éjszakájában egyedül bóklászni, bármikor „belebotolhat" a Szárazszeműek fejvadász-kémeibe. Mivel a toroni gyilkolóművészek kettes-hármas csoportokban fésülik át a szigetet, a magányos kóborlók sorsa megpecsételődik. A Szárazszeműek az áldozatok fejét magukkal viszik, hogy a klán (és Toron) halottidézői kifaggathassák őket. Ha sikerül elkerülni a Szárazszeműeket, ténykedésükről másnap reggel csupán 1k6 fejetlen torzó árulkodik...

Pontos kalandvezetési utasítások ezen a szinten már nem adhatók. Érzékeltesd a sötétben nesztelenül lecsapó, hangtalanul távozó halált, (szörnyeteget? átkot? angyalt?) amely ezúttal csak az áldozatok fejét ragadja el... Ha az álmatlanul ődöngő, kimerült JK-k nem elég ügyesek, sosem tudják meg, hogy az egész csupán egy (nem is túl híres) fejvadász-szekta műve volt.

A szigeten egyedül kószálókkal nyugodtan bánj el – de ne feledd, a fejvadászok kémkedni és *„fejvadászatra"* jöttek és *nem* azért, hogy lerohanják a kalandozók táborát!

Ha némileg segíteni akarsz a JK-knak, reggel találhatnak egy fejvadászhullát – az Abbit Kosok által megidézett *Mocsárköd* ugyanis nem válogatott az útjába kerülő áldozatokban.

Ha eddig nem derült ki, most rádöbbenhetnek a kalandozók: a „Noir-papok" teljességgel tehetetlenek a boszorkánymester átkával szemben! Vezetőjük, Mesdan Sedechan hűvösen hárítja el az átokűzésre vonatkozó esetleges kérdéseket és a JK csapat papjára mutat: *„a varázslat dacol a mi hatalmunkkal, de hát ezért szerződtettünk igazi kalandozókat!"*

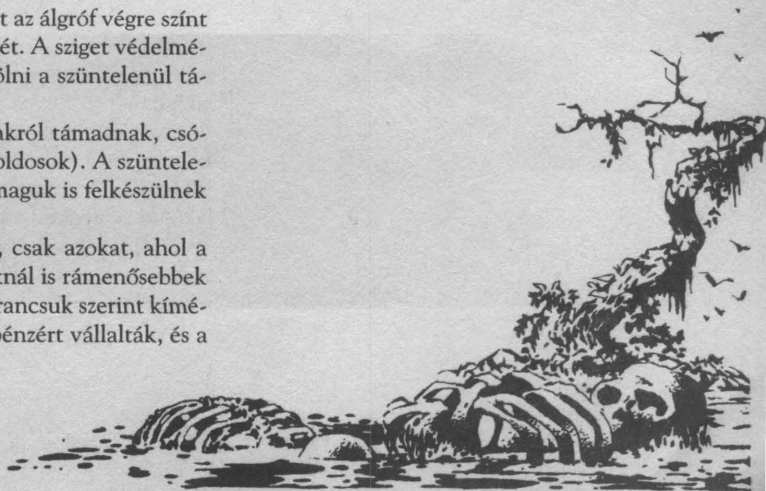
A harmadik nap (asor)
az ostrom

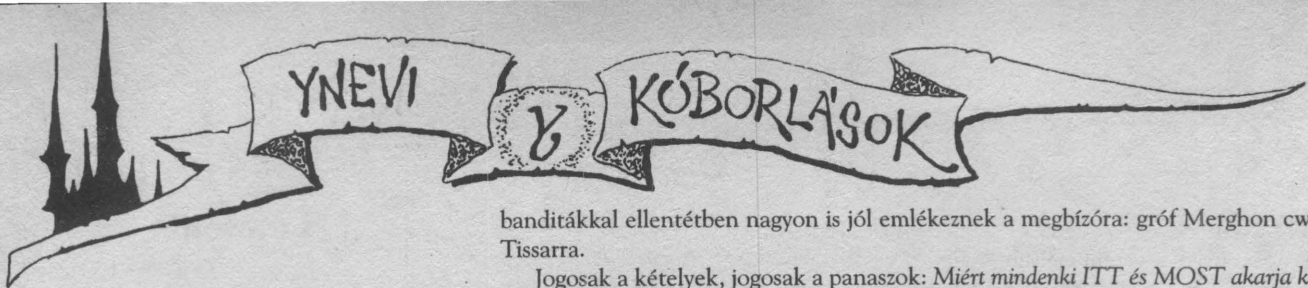
Azauderek ugyancsak rettegnek a közelgő Kitekintés Ünnepétől. Ezen az éjszakán mindenki megálmodhatja a jövőt, vagy az igazságot. Egy egész szigetre való zarándok és egy szektára való nyomorult hivatásos álomfürkész pedig bármikor álmodhat valami veszedelmeset az ynevi alakváltókról! Az Intések Éjjelén pedig – a hagyomány szerint – minden álom igaz. Még azt is elhihetik, ha valaki azt álmodja, hogy a gróf nem más, mint egy csúf alakváltó...

A harmadik napon, asor napján, a Kitekintés Ünnepe előtt az álgróf végre színt vall: zsoldoshaddal űzeti ki a „Noir-papok" megcsappant seregét. A sziget védelmére felesküdő kalandozók erejét pedig fokozatosan kezdi felőrölni a szüntelenül támadó, ezerarcú ellenség.

A támadók ezúttal a sziget közepe tájáról, keletről és északról támadnak, csónakonként nyolc-tíz fegyverest téve partra (lásd daroveeni zsoldosok). A szüntelenül őrködő álpapok azonnal riadóztatják az egész szigetet és maguk is felkészülnek a védekezésre.

Nem szükséges az ostrom minden lépését végigmesélned, csak azokat, ahol a JK-knak is szerep jut. A zsoldosok még az előző napi banditáknál is rámenősebbek – otromba fickók, akik kalandozó*knak képzelik* magukat... Parancsuk szerint kíméletlenül lemészárolnak minden útjukba kerülőt. A feladatot pénzért vállalták, és a





banditákkal ellentétben nagyon is jól emlékeznek a megbízóra: gróf Merghon cwa Tissarra.

Jogosak a kételyek, jogosak a panaszok: *Miért mindenki ITT és MOST akarja kifüstölni ezeket a nyomorultakat?* A választ azonban maguknak kell megtalálniuk. Ha a JK-knak még eddig sem sikerült semmit kideríteni, segíthetsz nekik azzal, hogy az ostrom során egy-egy toroni pillanatokra megfeledkezik magáról és a csata hevében toroni nyelvű figyelmeztetéseket kiált társainak...

Ha Raliával sem jutnak dűlőre, a zarándoknak álcázott Perennel Domarro is felfedheti magát:

– *Jobb, ha vigyáztok velük. Ugyanis rájöttem, hogy a szigeten én vagyok az egyetlen igazi Noir-pap...*

Ha a háromtucatnyi (4k10) zsoldost is sikerül visszaverni – ez felettébb valószínűtlen – már ugyancsak legyengülnek.

Ha megindulnak a Kút felé, természetesen csökkentsd a rájuk nehezedő nyomást! A támadók előbb-utóbb a legravaszabb kalandozócsapatot is felőrlik – de nem ez a cél.

Ha valahogy ezúttal is győznek – és még mindig nem indulnak el a kút felé – a túlélőkre váró éjszaka borzalmai még az előzőt is felülmúlják.

A harmadik éjszaka (Az Intések Éjjele)

Ezek után ki mer elaludni? Az álmatlanság hatásait lásd a fejezet végén! Ha bárkinek is lecsökkentek a Tulajdonságpontjai az viszont menthetetlenül álomba zuhan...

Az álmodók ezúttal is felébreszthetetlenek. Számukra a *Rémálom* című részt meséld! (A *Shar'all álmai* résznél megtalálható; ismételten hangsúlyozom: csak ízelítő a számos féligazságot tartalmazó jövőálomból, amellyel Shar'all és Noir küzd a kalandozók feletti befolyásért! Jó, ha még vagy fél tucat hasonlót kitalálsz, hogy bármikor bevethesd az elalvók számára!) A kimerült őrködőkre pedig életük egyik legkeményebb csatája vár.

Az Abbit Kosok – pihent, erejük teljében levő vetélytársaik segítségével – az éj leple alatt kísérlik meg a sziget „megtisztítását".

Taktikájukat évtizedek csiszolták össze: – három zsoldosuknak (a félelf lánynak, a törpe gladiátornak és az ork számszeríjásznak) titokban a „nyílfogó" szerepét szánták, míg ők akadálytalanul mészárolják a szigetet védő kalandozókat.

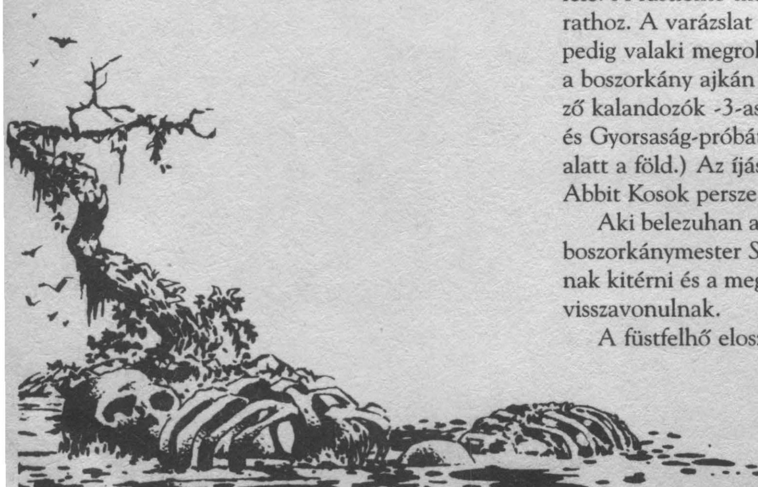
Amíg a törpe gladiátor előreront, az ork számszeríjász és a félelf íjászlány nyilakkal szórja meg a terepet – mindketten látnak valamelyest a sötétben! A nyílhegyek a városban olcsón és könnyen beszerezhető daroveeni álomméreggel vannak preparálva, hogy az is elaludjon, aki nem akar. Aki elalszik a *Morgena* című álmot látja...

A lövészek ezt követően visszavonulnak – míg ők magukra vonják a JK-k figyelmét, a boszorkánymester, a boszorkány és a Ranagol-pap közelebb osonnak a templomhoz.

Ezután Chaladys, a Ranagol-pap *Vihart* idéz a toronyra és az esetleges kimerészkedőkre. A vihar tombolása alatt az Abbit Kosok még közelebb férkőznek az éjszakában. Egészen közel járnak már a toronyhoz, mikor a hirtelen beálló szélcsendben előgomolyog a semmiből a boszorkány *Füstfelhője*, és megindul a Sogron-templom felé. A füstfelhő mélyén az ork számszeríjász és a félelf íjászlány közeledik a bejárathoz. A varázslat nem teszi lehetővé a pontos célzást egyik fél számára sem. Ha pedig valaki megrohamozza a komótosan közeledő *Füstfelhőt*, azonmód felcsattan a boszorkány ajkán a következő, a *Hasadékot* megidéző bűvige. A füstködbe érkező kalandozók -3-as módosítóval dobják a *Hasadék* ellen engedélyezett Ügyesség- és Gyorsaság-próbát. (Éjszaka van, köd, harcra készülnek, mikor megnyílik lábuk alatt a föld.) Az íjászlány és az ork számszeríjász szintén beleeshet a verembe – az Abbit Kosok persze számolnak az ilyenkor szokásos veszteségekkel...

Aki belezuhan a keletkező hasadékba, egyéb kellemetlenségekre is számíthat: a boszorkánymester *Savfelhőt* idéz reájuk, ami elől egy verem fenekén nemigen tudnak kitérni és a megmentő szélfuvallatra is hiába várnak... *Az Abbit Kosok* ezután visszavonulnak.

A füstfelhő eloszlik, a *Hasadék* jól látható a holdfényben. A verem mélyén re-



kedt JK-k és támadók között lehet, hogy csak most kezdődik a haddelhadd... Ha egy JK a toronyból a verem mélyén szenvedő társak segítségére siet, a boszorkánymester beveti legerősebb fegyverét: a *Fájdalom-Rontást Bűvragállyal* kombinálja és 7. sz. betegséggé erősíti (összesen 57 Mp, de az Egészségpróbát -3-mal kevesen dobják meg és a rontás tovább terjed...) – majd varázserejét teljesen kimerítve visszavonul.

A *Holdfényjárással* a templomba bejutó boszorkánylány *Tűzgyűrűt* robbant maga körül. Az eleven lángbomba szétgyűrűzve tűzbe borítja a templom mélyére húzódó Morgena-híveket: sokan lelik halálukat, a többiek viszont lángoló öltözékben, arcukon vérszomjas kyr vicsorral rohannak Vaintarra, a boszorkánylányra – aki egy *Villanás* közepette elmenekül. A szemlátomást legerősebb, viszonylagos épségben maradt kalandozóra pedig ezalatt Chaladys az *Izzó vér* átkát mondja...

Vér és tűz tombolása közepette tűnnek el, de csak egy rövid időre: a visszavonuló boszorkánymester felhajtja a Hatalom Italát, a szintén visszahúzódó pap Ranagolhoz imádkozik, a romoknál találkoznak, bevárják a messzire teleportáló boszorkány visszatérését, felerősödését és újból támadnak – még ugyanazon az éjjelen, 1k6 órán belül.

Valahogy így működik egy profi kalandozócsapat.

Az Abbit Kosok csapata, taktikájuk és esetleges gyenge pontjaik részletesebb ismertetése *A modulban szereplő NJK-k és szörnyek leírásában* található!

Fáradtan, manatartalékok nélkül, megtépázott Pszi-pajzsokkal a JK-k szinte esélytelenek a hat veterán kalandozó második támadása ellen.

De nem is az a cél, hogy minden támadást visszaverjenek!

Ha egyszer – végre! – elindulnak a Kút felé, csökkentsd a rájuk háruló nyomást!

A negyedik nap (emor)

Ha mégis visszaverték az éjszakai ostromot – és még nem kényszerültek a Kút mélyére – a hajnali nap első sugarainál felbukkanó ordani pusztítóegység valószínűleg más belátásra bírja őket. Legyengülten nekirontani Ynev egyik legveszedelmesebb papjainak és mágusainak: az öngyilkos szándék legnyilvánvalóbb jele. Bánj velük ehhez mérten.

Az ordani pusztítóosztag és taktikájuk leírását szintén az *NJK-k leírásában* találhatod.

Az ordaniak feltűnésével a Morgena-hívek is belátják, hogy a helyzet nem tartható tovább. Bármennyire is fafejűek lettek volna eddig a kalandozók, ők jelentik az utolsó szalmaszálat. (Ha értelmesek voltak, a dolgok jó részét eddig már úgyis kikövetkeztették.) Sietősen elárulnak nekik *csaknem mindent,* amit az Álomangyalról tudnak. Természetesen a JK-tól várják el, hogy leszálljanak a (feltehetően csapdákkal zsúfolt) Kútba és a Kard segítségével kiszabadítsák a Morgena-Angyalt.

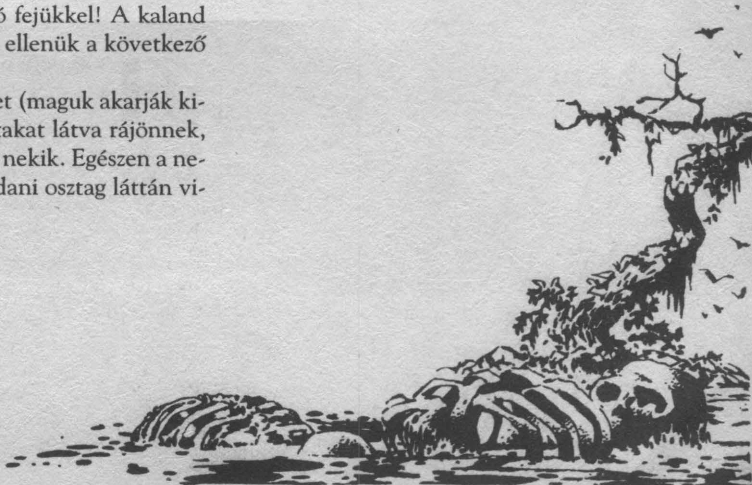
A Morgena-hívek megesküsznek rá, hogy az Angyal képes *bármilyen,* a szigetet fenyegető, világi jellegű támadást visszaverni – és igazuk is van!

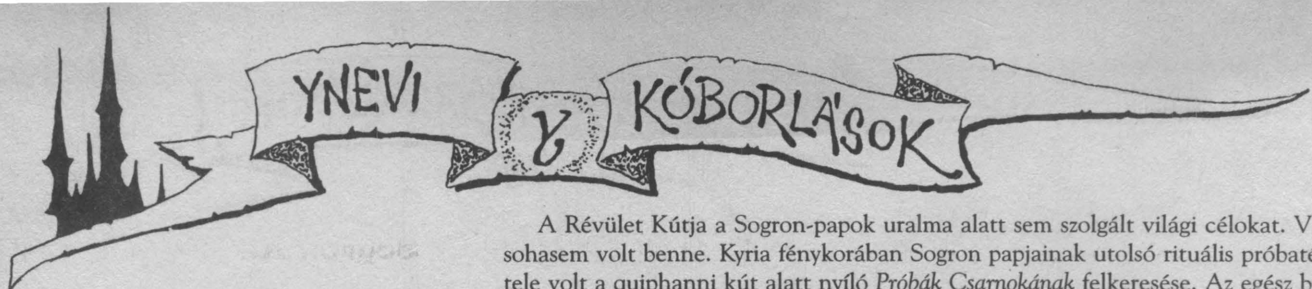
A rangidős szektatag (Sedechan, ha még él) és Ralia (ha szárba szökkent a románc) természetesen elkíséri a kalandozókat a pokolkút mélyére...

Leszállás a kútba

Ezt a részt bármikor elmesélheted, ha egyszer rászánják magukat, hogy megoldják a kút titkát! Nagy lehet a csábítás „csak még ezt az utolsó rohamot lemesélem nekik!" – de gondolkodj az ő, túlélni akaró fejükkel! A kaland *szándékosan* ilyen gyilkosan erős és lehet, hogy ha megindítod ellenük a következő támadást is, nem lesz, aki leszálljon a Kútba!

Az első éjszakáig a Morgena-hívek inkább visszafognák őket (maguk akarják kiszabadítani az Árnyékúrnő angyalát), de az első toroni halottakat látva rájönnek, hogy nem sok lehetőségük maradt: ezután bármikor segítenek nekik. Egészen a negyedik nap reggeléig nem ösztönzik a kútbaereszkedést, az ordani osztag láttán viszont szinte „letuszkolják" őket a Kút mélyére!







A Révület Kútja a Sogron-papok uralma alatt sem szolgált világi célokat. Víz sohasem volt benne. Kyria fénykorában Sogron papjainak utolsó rituális próbatétele volt a quiphanni kút alatt nyíló *Próbák Csarnokának* felkeresése. Az egész birodalomból jöttek a Tűzkobra leendő papjai, hogy a Kútba leszállva átessenek Sogron Kilenc Próbáján. Akik ismerték és megfogadták a Tűzkobra tanításait, sikerrel jártak és bizonyították rátermettségüket. A kudarcot vallók maradványait még aznap eltakarították.

A mágikus csapdák védőrendszerén átjutva a jelölt egy szabályos, sötét sziklatömb elé jutott. Ha megérintette az égből hullott fémtömböt, Sogron Szikláját, a Tűzkobra jelet hagyott a jobbján, megerősítve, hogy hívei közé fogadta őt.

Az Ötödkor végén, mikor Shar'allt, az Álomangyalt a Kútba börtönözték, a Próbák Csarnoka folyosórendszere új szerepet kapott. A csapdák ezúttal az égi sziklába zárt fh'yanrától tartották távol a vakmerőket.

A Sogron-papok elpusztultak, a város elnéptelenedett a démoni dúlások idején. A Próbák Csarnoka mélyére zárt örökéletű Angyal viszont maradt.

A Kút mélyére szálló kalandozóknak keresztül kell verekedniük magukat a Próbák Csarnokán és az Angyalkarddal meg kell törniük a Rúnasziklára rótt *bármelyik* jelet. Sajnos a feladat sokkal nehezebb, mint amilyennek hangzik – mivel a veszteségek nem elkerülhetetlenek, legjobb ha legalább két JK (NJK kísérőikkel) próbálkozik egyszerre a csapdafolyosón való átjutással.

A hajdani tűzmágusjelölteknek – és az Angyal kiszabadítóinak – végig kell menniük Sogron Kilenc Próbáján. Ha sikerrel járnak, a visszaút eseménymentes lesz...

A csapdák megoldásában segíthet Sogron Kilencedik tűzzsoltára, melyet – egyéb zsoltárok százai mellett – fejből citáltak az ősi Kyria Sogron-papjai. Ha a jelölt idejekorán megértette, hogy a próbatételek a Kilencedik Zsoltár logikáját követik, a további próbatételek már nem jelentettek gondot számára. Egyesek még a zsoltár felidézése nélkül is – szerencséjükre vagy ösztöneikre támaszkodva – átverődtek és visszatértek, de ők voltak kevesebben. Ha a kalandozók magukkal viszik Raliát, az ifjú hölgy készséggel megosztja velük az álmában hallott „kyr verset" – és le is fordítja, ha kell.

Maga a zsoltár ősi eredetű és az igazi – Ordanban tanult – Sogron-hitűeken kívül más nem ismerheti.

Sogron Kilencedik Tűzzsoltára

Egyszerű vagyok – és ajtók nyílnak előttem,
Engedelmes vagyok – így találok saját utamra,
Őrzöm a csendet – és nincs ellenségem,
Lemondok, ha kell – így nem lelek akadályra,
Éber vagyok – és felemelem tekintetem,
Találékony vagyok – és életemet bízom a Lángra,
Fegyelmezett vagyok – ha nem kell, nem cselekszem,
Életemmel tükrözöm a Tűzkobra Lángját,
Szerényen fogadok Tőle minden adományt.



A Kút

A csaknem három láb átmérőjű kút fenekén természetesen nincsen víz: a lereszkedő úgy tizenhét-tizennyolc láb mélyen száraz feneket ér. A behajigált pénzérméket havonta egyszer „begyűjtik" az álpapok. Körülbelül tizenöt láb mélyen egy – könnyen leleplezhető – illúziófal mögött kezdődik a Próbák Csarnoka.

1. Az Egyszerűség próbája



A Kút oldalfalán fél ember magas, kerek nyílás tapogatható ki (dacára annak, hogy a szem sima kútfalnak látja), mely egy alacsony folyosóra vezet. A folyosót néhány lépés után jellegtelen, tömör, dupla acélajtó zárja el. Betörni lehetetlen, az ajtó egy-egy darabja legalább 200 ynevi font súlyú. A középen található bonyolult zár háromezer éves, a kyr lakatosok mestermunkája (-50% módosító a tolvajok *Zárnyitás* képzettségére), de az ajtó önmagától is kinyílik, ha a JK-k megértik az ajtóra vésett kyr verset:

Sogron várja hű szolgáját,
Mondd fennhangon a nyitás szavát!

Aki tud kyrül olvasni, 85% eséllyel megérti a nemeskyr rúnákkal, nemeskyr szókinccsel vésett üzenetet. (Ha velük van valamelyik Morgena-hívő, ez nem gond.) A szó, amit megfelelő kiejtéssel, *hangosan* ki kell ejteni, a „nyitás" kyr megfelelője, ami persze leolvasható az ajtó verséről. Egyszerű.

Csak semmi bonyolítás!

2. Az Engedelmesség próbája

A csarnok továbbra is alacsony, két ember széles, sötét vágat. A falon vésett, ezüsttel kirakott kyr sorok:

Vegyétek le a ti lábbeliteket mind, akik ide beléptek.

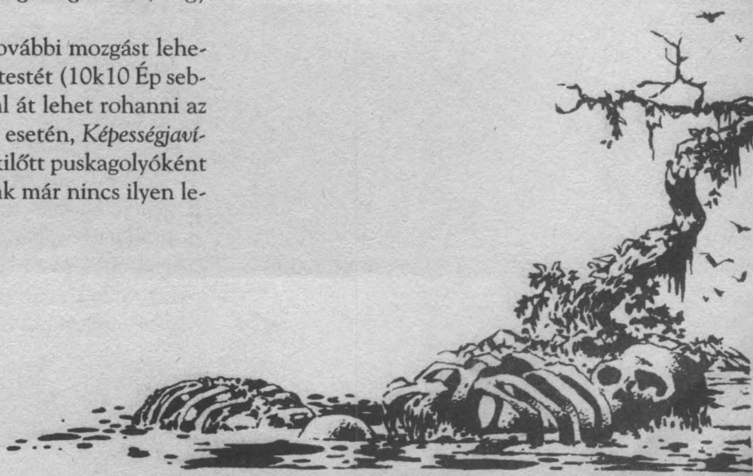
Ha az ajtó versét el tudták olvasni, ezzel sincs gond. A tennivaló egyszerű: le a cipőkkel és kalucsnikkal! Az engedetlenek, akik a vers utolsó betűje után egy lépésnyivel még mindig nem mezítláb érintik a padlót, *1k6 Ép*! sebzést szenvednek a padlóból áradó tűrhetetlen forróságtól. Mellesleg mire a folyosó végére érnek, a cipőjük is szétég – orrfacsaró bűz kíséretében. A mezítlábasoknak semmi baja nem esik.

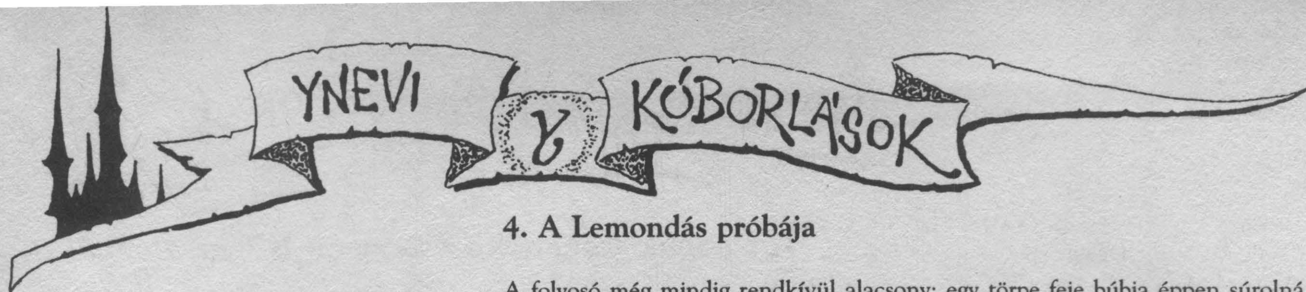
3. A Csend próbája

Csőszerű, még mindig csak fél ember magasságú járat. Az acélfalakon dugóhúzószerű, párhuzamos spirális bemélyedések, az ember mintha egy huzagolt belsejű fegyver csövében mászna – mire jó ez?

Itt csak a *Csend* varázslat, vagy a tolvajok sikeres *Lopózás* képzettsége segít! A legkisebb zaj esetén a falak spirális vonalban egymásba csusszanak (mint a fényképezőgép záruló blendéje), mindössze egy gyűszűnyi, henger alakú kis rést hagyva középen. A legtöbben nem élik túl az ilyesmit, de egy gyors *Légiesség* varázs, vagy valami hasonló még segíthet.

A falak 3 szegmens alatt záródnak össze annyira, hogy a további mozgást lehetetlenné tegyék, ezt követően már csak facsarják a beszorulók testét (10k10 Ép sebzés, ha valaki a részleteken rágódna). *Belső Idő* alkalmazásával át lehet rohanni az összezáruló folyosón és a legelöl álló JK (min. 18-as gyorsaság esetén, *Képességjavítás* elfogadott!) sikeres -3-mal dobott Gyorsaságpróba esetén kilőtt puskagolyóként vetődve még megúszhatja a falak záródását. A mögötte állónak már nincs ilyen lehetősége. Legjobb tehát, ha mindenki *csendben* kel át.





4. A Lemondás próbája

A folyosó még mindig rendkívül alacsony: egy törpe feje búbja éppen súrolná a mennyezetet. A Csarnok hirtelen lefelé vezető, negyvenöt fokos szögben lejtő lépcsősorban folytatódik. A mennyezet is lejteni kezd, mégpedig szintén lépcsőzetesen, negyvenöt fokban. Olyan módon, hogy a függőlegesen lezuhanó mennyezet hajszálpontosan illeszkedjen a lépcsősor lépcsőire...

A mennyezeten, szemben a már ismert, ezüstös kyr rúnák:

A bölcs nem áhítozik holt tárgyak varázslata után! Megelégszik a hatalommal, amit a Láng urától kap. A mágiát béklyóba verő kizsákmányolókat a Föld Erői pusztítják el!

(Idézet az Ardae Magnusnak tulajdonított „Sogron Szavai"-ból.)

Milyen igaz. A lépcsők tizenegy fokot mennek lefelé, majd két lépés után ugyanennyit emelkednek. Bármely varázstárgy (az Angyalkard kivételével), amely túljut a kilencedik lefelé vezető lépcsőfokon, a mennyezet lezuhanását váltja ki. A lezuhanás két szegmens alatt végbemegy (*Belső Idő* nélkül a varázstárgyat hordozók esélytelenek) – sebzés, mint a csavarfalaknál.

A megoldás fájdalmasan egyszerű:

Minden varázstárgyat le kell tenni a lépcsősor előtt és otthagyni! A Kard maradhat, hiszen jelenleg nem mágikus, ráadásul egypárszor már megtehette ezt az utat, úgyhogy a csapdába belekombinálták....

A varázstárgyak természetesen visszafele úton felvehetők. Ha *igazán* jóindulatú KM vagy, a kalandozók találhatnak itt letéve néhány *egyszerű* varázstárgyat, mintegy utalásként... (Válassz az ET-ből egy-két kis értékű mágikus tárgyat.)

5. Az Éberség próbája



A lépcsősor után a csarnok belmagassága drámaian megnő: mintegy két ember magasan van most a mennyezet. Jó félszáz lépés után a folyosó hirtelen T alakú elágazást vet. Balra felfelé vezet az út és hatalmas acélajtó zárja el. Jobbfelé egy lejtő, amely úgy féltucatnyi lépés után határozott derékszögben elkanyarodik. Feltűnő, hogy a felfelé és lefelé vezető út teknőszerű mélyedést alkotva érintkezik a falakkal. (Ideális hely egy leguruló óriásgolyónak – de ezt el ne mondd nekik!)

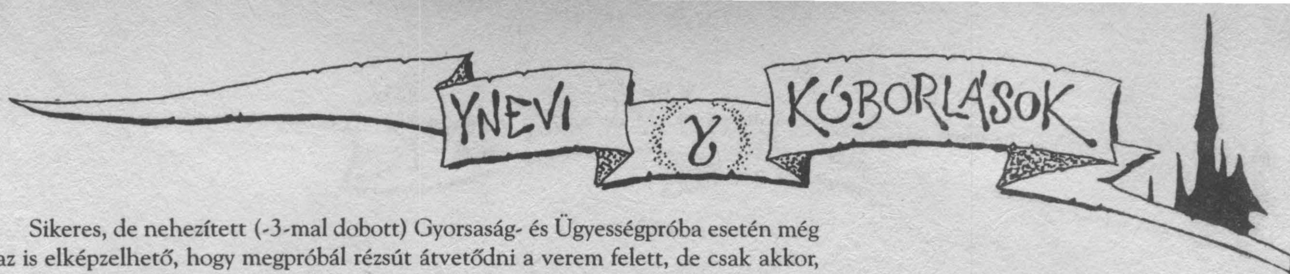
Ha jobbra – lefelé – mennek tovább, a tolvajok/törpék jó eséllyel észlelhetik a derékszögű folyosókanyart teljesen kitöltő csapdát. Egy illúzióval álcázott veremről van szó. (4 láb mély, a fenekén derékig érő obszidián tüskék: egy ember rájuk zuhanva 1k6/3 tüskére nyársalódhat fel, melyek 1k10 Fp-t sebeznek, ebben már benne van az esés sebzése is.) Az éles folyosókanyar zsákutcában végződik alig kéttucatnyi lépés után. Ez egy valódi zsákutca, bármiféle titkosajtó-keresés kudarcot vall. Egy almányi átmérőjű kis nyílást találhatnak a zsákutca végében, mely felfelé vezet. Szellőzőnyílás? (Nem. Vízlefolyó. Lásd a későbbiekben!)

Ha felfelé indulnak el, a kalandozók még rosszabbul járhatnak: a furcsa, teknőszerű mélyedésben emelkedő folyosó a már említett kétszárnyú vasajtóban folytatódik.

A vasajtót egyetlen alkarnyi retesz zárja el (a túloldalon néma csend), amelyet nem lehet „csak egy kicsit" kinyitni – ha felemelik a reteszt, az ajtót önsúlyánál fogva kitaszítja és legurul a vályúban az ügyetlenek végzete, az ezermázsás, teljes folyosót betöltő, ólomacél golyó...

Sikeres Gyorsaságpróba azt jelenti, hogy az ajtónyitó nem került a meginduló golyóbis alá. Ha viszont vissza akar vetődni a járatba, ahonnan jött, egy újabb sikeres Gyorsaságpróba (-1 büntetéssel) szükséges, feltéve, hogy éppen nem áll senki a folyosó szájánál...

Persze (ha nem ismeri még a kanyargó zsákutcát és a vermet), dönthet úgy is, hogy lefelé rohan tovább, és „majd a falról visszapattanva gyorsan elkanyarodik" – nos, addig rendben van, hogy gyorsabb, mint a mögötte gördülő halál, de az illúziópadlóra lépve meg sem áll a verem fenekéig. A zuhanás és az obszidián tüskék okozta sebek ezúttal elhanyagolhatók a – verembe pontosan illeszkedő – fejére zuhanó óriásgömb sebzéséhez képest...



Sikeres, de nehezített (-3-mal dobott) Gyorsaság- és Ügyességpróba esetén még az is elképzelhető, hogy megpróbál rézsút átvetődni a verem felett, de csak akkor, ha már előzőleg tisztában van az illúzióval. Ha megússza, megérdemli.

De akkor hol van a továbbvezető út? Éppen a T alakú elágazás felett nyílik egy kör alakú csapóajtó. Két ember egymás vállára állva elérheti és felnyomhatja. Egy tölcsérszerű kürtő nyílik felfelé, a fala csaknem tükörsima. *Repülés* vagy hasonló varázslat nélkül igen jól kell tudni mászni (egyszeri próba -40% büntetéssel) annak ,aki itt fel akar jutni. Ha egy valaki feljutott a hat láb magasan kezdődő következő szint pereméig, kötélen már felhúzhatja társait.

6. A Találékonyság próbája

A mennyezet elérhető magasságba kerül. Jó tucatnyi lépés után ismét egy ezüstberakásos falvéset:

Mert mindazok, akiknek gondolkodása földhözragadt,
vagy lassú, mint a víz,
Sohasem érthetik meg, mi is a perzselő láng,
az örökkön változó, táncoló tűz...

(Idézet ugyancsak Ardae Magnustól, a tűzmágia atyjától.)

A padlón sötét, kristályt ábrázoló, Föld szimbólumú és világosabb, hullámos, Víz szimbólumú, négyzetes lapok váltogatják egymást jó húszlépésnyi szakaszon. Ha a kalandozók megtanultak *felfelé* is figyelni, rádöbbenhetnek, hogy a mennyezetet réz-acél ötvözetű, csavart lángnyelveket ábrázoló fogódzók „díszítik" – persze ez nem tűnik fel okvetlenül a sötétben. A visszahajló lángnyelvekbe könnyen lehet kapaszkodni, a kéz és a láb is beakasztható. Mert erre vezet az út tovább. Ha valaki egyszerűen átrepül a szakasz felett, nincs gond, de ha bárki is a Föld vagy Víz szimbólumokra lép, a terem két fala lezuhan és a sötét szobát elönti a Kövecses folyó vize... Egy zsilip ugyan ismét lezárja a kamrát, ha a folyóvíz megtöltötte, és tíz perc múlva egy lefolyón át (ez nyílik a lenti zsákutca mennyezetére) lassan kiürül a kőcella. Újabb tíz perc múlva pedig a falakban szunnyadó időmágikus emelő ismét megemeli az irdatlan kőlapokat és szabad az út tovább – annak aki túlélte...
(Sogron hívei itt egyszerűen Tűzalakot öltve libegtek tovább.)

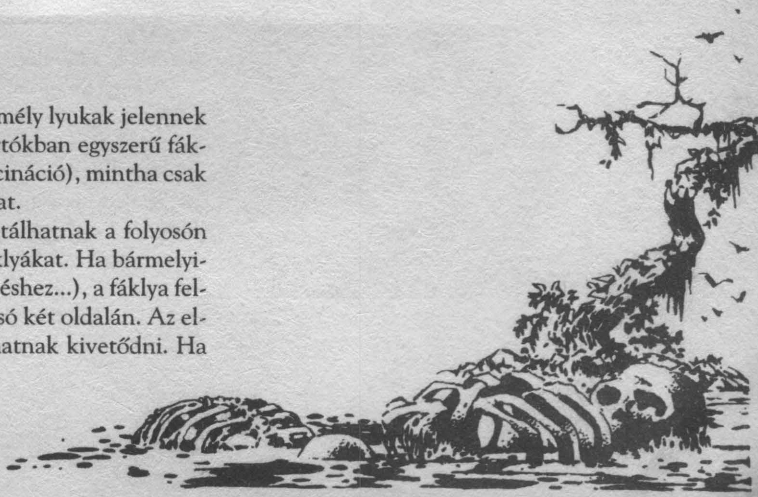
7. Az Önfegyelem próbája

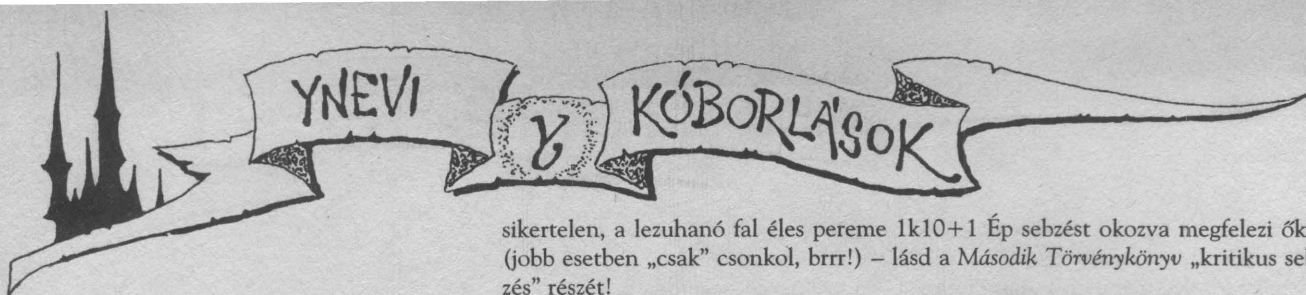
Egy rövid folyosószakasz után csigalépcső vezet lefelé. Egy teljesen ártalmatlan csigalépcső, de ezt úgysem fogják a JK-k elsőre elhinni. A csigalépcső után egy hosszabb, nyugodt folyosószakasz, majd a falon egy véset figyelmeztet:

Lehetsz könnyebb a Földnél,
szeszélyesebb a Víznél,
de ha csak annyira vagy könnyed,
mint a levegő, ha ragaszkodsz az anyaghoz és cselekvéshez,
a fellobbanó Láng bármikor elemészthet!

A folyosó annyiban különbözik a korábbi szakasztól, hogy mély lyukak jelennek meg a padlón és a mennyezeten. A falakon egyszerű fáklyatartókban egyszerű fáklyacsonkok, a levegőben enyhe füstszag érződik (szaglási hallucináció), mintha csak most oltotta volna ki a fáklyákat a kalandozók okozta léghuzat.

A kulcsszó itt a *nem cselekvés*. A JK-k bántatlanul végigsétálhatnak a folyosón és semmi bajuk nem esik, ha nem próbálják meggyújtani a fáklyákat. Ha bármelyiket lángra lobbantják (ha ragaszkodsz az anyaghoz és a cselekvéshez...), a fáklya fellobbanásával egyidejűleg két fal hull le azon nyomban, a folyosó két oldalán. Az elsőként és utolsóként belépők Gyorsaságpróbával megpróbálhatnak kivetődni. Ha





sikertelen, a lezuhanó fal éles pereme 1k10+1 Ép sebzést okozva megfelezi őket (jobb esetben „csak" csonkol, brrr!) – lásd a *Második Törvénykönyv* „kritikus sebzés" részét!

A bentmaradottak megpróbáltatásai pedig még csak most kezdődnek. Miután kiállták a Föld (lezuhanó kőmennyezet) és a Víz (elárasztott szoba) próbáját, ebben a teremben a Lég tör az életükre. A mennyezeten és a padlón tátongó lyukakba egyszerűen beszívódik a levegő! Nem mechanikus szivattyúk, hanem mágia szippantja el a kamra levegőjét és nem is engedi vissza 1k10+1 percig. Ha nem találnak ki valamit, 3 percet levegő nélkül élve csak a gyöngyhalászok bírnak ki – többet még ők sem. A keletkező vákuum nem károsítja egyéb szerveiket!

8. Az Elkötelezettség próbája

Ha szellemed a tűz, ha lelked a tűz,
Testvéred akkor, s nem sebez a láng!

(Idézet a Második Tűzzsoltárból.)

Egy rövid folyosószakasz után ismét lépcsőzetesen lejteni kezd a folyosó és a mennyezet. A fehérmárvány lépcsőket a mennyezetről spirálforma, szinte fagyottnak tűnő lángnyelvek nyaldossák kísértetiesnek tűnő lassúsággal. A lángnyelvek fénye bevilágítja az egész folyosószakaszt – csak fényt árasztanak, hőt nem. A lángnyelvek egymástól kisarasznyi távolságban pásztázzák lassan a folyosót – közöttük nem lehet átfurakodni!

A folyosó ezen szakaszán viszonylag könnyen át lehet jutni, ha a JK-k valamelyike még elég Manaponttal rendelkezik egy egyszerű *Fényvarázshoz* – netán a kalandozók valamelyikénél akadt tükör.

A lassú, hengeres, spirálisan kanyargó fénykévék ugyanis afféle „fotocellák" – ha a fehérmárvány és a mennyezet közötti fénykévék útjába anyagi jellegű tárgy kerül, a lángnyelvek vörösen fellobbannak és 1k6-ot sebeznek a betolakodón: minden további körben +1k6-tal nő a sebzés, ha nem lép ki a fénysugár útjából!

Nem anyagi testeken nem sebeznek, ráadásul egy fényvarázs, vagy egy feléjük fordított tükör – akár zsebtükör is – becsapja őket.

Ha valaki megpróbál lerohanni a folyosón, még meg is úszhatja: (3k10)x1k6 sebzéssel!

(Sogron hívei itt is egyszerűen Tűzalakban haladtak át.)

9. A Szerénység próbája

A lépcsők egy hatalmas, kupolás mennyezetű terembe vezetnek, melynek alján bokáig áll a finom hamu. Pórul járt próbálkozók hamvai. A termet jól megvilágítja a lépcsősor felől derengő lángok fénye: szinte ragyognak a vésetek az üres falakon.

Lehetsz erős, lehetsz ravasz, lehetsz hatalmas,
Ha túlbecsülöd magad, utóbb kudarcot vallasz.

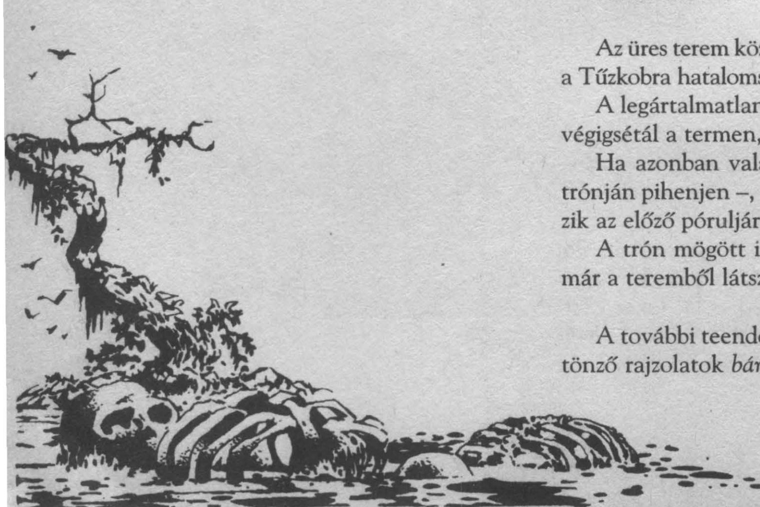
Az üres terem közepén három lépcsős, kilencszögletű emelvény, rajta egy üres trón a Tűzkobra hatalomszimbólumaival. A trón támláján kyr felirat: Sogron Trónja.

A legártalmatlanabb próba mind közül – mégis a leggyilkosabb. Aki egyszerűen végigsétál a termen, semmi baja nem esik.

Ha azonban valaki a trónba ül – mert úgy véli, megérdemelte, hogy Sogron trónján pihenjen –, a következő pillanatban egy éles villanás kíséretében csatlakozik az előző póruljártakhoz – finoman szállongó pernye formájában.

A trón mögött ismét egy alacsony folyosó kezdődik, de a rövid folyosó végén már a teremből látszik az égi fém sziklája...

A további teendő igen egyszerű. A tompa fényű, fekete fémsziklát borító bebörtönző rajzolatok *bármelyikét* meg kell karcolni az Angyalkarddal. A karcolás nyo-



mán kékesfehér fényhasadék nyílik a sziklán, majd hirtelen szembántó fényességgel, fülsiketítő, sikoltó kacajjal jajdul fel a Mindenség...

Az Álomangyal kiszabadul

KM-ként eldöntheted, hogy a megtestesülő Shar'all a sziklasírból lép elő, vagy valamely NJK – esetleg JK! – testét használja az Anyagi Síkra lépéshez. Ha megjelenik, statisztikái a *Bestiáriumban* található „Fh'yanra avagy Hírnök" statisztikáival egyeznek meg.

A Hírnök tombolva tör magának utat a Próbák Csarnokán át (természetesen minden csapdát inaktivál örökre), és könnyűszerrel szórja szét a támadók gyűrűjét. Az ostromlókat szétkergető, pusztító kyr angyal dühét írd le minél szemléletesebben! Mondanom sem kell, hogy ehhez igazán nem kell kockákat gurítanod! A Hírnök megjelenésére még az ordaniak is felhagynak a sziget támadásával, gyengébb ellenfelekről nem is beszélve. Az Angyal megkíméli a még életben maradt Morgena-híveket és valamennyi kalandozót, ha eddig az álpapok oldalán harcoltak. Shar'all nagyon is tisztában van az utóbbi napokban a szigeten történt eseményekkel.

Mielőtt folytatná küldetését Morgena szolgálatában, az utolsó ellenféllel is végezve, az utolsó támadót is megfutamítva megáll, leeresztett fegyverrel a kalandozók felé fordul...

A fakó hajú férfi haja szinte ezüst fényben lángol, ékkövekként ragyogó szemeiben egy évezredes rabságából kiszabaduló Halhatatlan hálája lobog. Kicsinek, esendőnek és végtelenül halandónak *érzed magad a tökéletes vonású, komor óriás jelenlétében és szavak nélkül is megérted az elmédben zengő üzenetet:*

– Köszönöm.

Ezután – kezében a tulajdon esszenciáját hordozó Álomkarddal – Shar'all eltűnik a Fojtó-mocsár felé. A kalandozók újabb szövetségesre tettek szert: egy olyan istennőre, akinek nevét egyszer – talán hamarosan? – ismét megismeri a világ.

A sziget Aurája

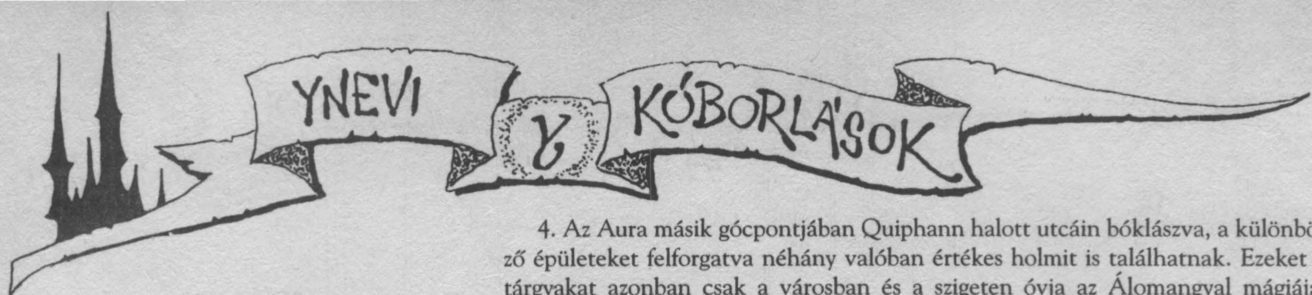
Romokkal zsúfolt sziget Morgena birodalmának egyik utolsó morzsája: az elűzött Árnyékúrnőhöz tartozik az Isteni Síkokon. A bebörtönzött halhatatlan, Morgena szolgája igyekezett megóvni környezetét a múló időtől, és az eltelt évezredek során – rúnabörtönét fokozatosan tágítva – hatalma alá vonta a szigetet.

A szigethez közeledők már vagy kétlábnyira a partoktól, valami különös háborgást éreznek mind az asztrális mind a mentális síkon – Shar'all azonban túl óvatos ahhoz, hogy az aura forrását azonosítani lehessen. Az égi sziklába zárt Angyal hatalmának két fókuszpontja Quiphann romvárosa és a Próbák Csarnoka a Sogron-templom alatt. Itt másképp, *torzabban* halad az idő az élettelen tárgyak számára, az élők pedig az Isteni Síkok, a Manaháló és a Pszi elérhetetlenségét tapasztalják.

1. A papok rádöbbennek, hogy hiába fohászkodnak, isteneiktől nem kapnak varázserőt, míg a szigeten vannak. (Ha nem jönnek rá, te ne áruld el nekik az okát!)
2. Az Álomangyal jelenléte ezenfelül meghiúsítja a Pszi-pontok felhalmozását is: csak a természetes úton – könnyű pihenéssel – visszaszerzett Pszi-pontok térnek vissza. Aki viszont meditálni, aludni, *Tetszhalálba* merülni próbál, ismertesd meg az „*Angyal hívásával*"... Ha újra próbálja, Shar'all újból üzen....
3. A szigeten maradók gyógyítási és regenerálódási kísérletei rendre kudarcot vallanak – és ne hagyj nekik lélegzetvételnyi időt sem! Akik viszont nem aludtak, alaposan kimerülnek.

Az alváshiány hatásai

Az alváshiány először -1, a második ébren töltött éjszaka újabb -2, a harmadik átvirrasztott éjszaka újabb -3 (azaz összesen -6) levonást jelent *minden* tulajdonságból, a megfelelő harci és egyéb módosítókkal! Ha valamelyik érték 0-ra csökken, a JK azon nyomban, helyben elalszik. A kipihenéshez 8 + annyi óra kell, ahányszoros negatív módosítók sújtják a kalandozót. (Három nap átvirrasztása után tehát 8+1+2+3, azaz 14 óra egyfolytában.)



4. Az Aura másik gócpontjában Quiphann halott utcáin bóklászva, a különböző épületeket felforgatva néhány valóban értékes holmit is találhatnak. Ezeket a tárgyakat azonban csak a városban és a szigeten óvja az Álomangyal mágiája. Amint elhagyják a szigetet, minden quiphanni romok közül származó tárgyra dobnod kell a „Tárgyak ellenállása" (*Első Törvénykönyv*) fejezetben közöltek szerint, mintha a sziget elhagyásakor *Elemi tűz* támadás érte volna őket:

Először dobj 1k10-et, majd szorozd a Tárgyak ellenállása táblázatban az *Elemi tűz* okozta károknak megfelelően:

Ha pl. 1k10-en 4-et dobsz, ezt egy fa tárgy (kyr stílusú íj) esetén 2-vel kell szorozni. Az összes „sebződés" tehát 8 STP: mivel a viszonyításul használható fa tárgy (fegyvernyél) minimum 12 STP-vel bír, ez azt jelenti, hogy a kalandozó megtarthatja kyr íját: a sziget elhagyásakor a „normál időbe" visszakerülő tárgy kissé viharvert külsővel ugyan, de megúszta a valós időbe visszazökkenést. Egy könyv esetében már rosszabb a helyzet. 1k10-en dobott 4 esetén 8-cal szorozva a kyr kódex 32 STP-t „szenved", ha elhagyja a sziget különös auráját. Ez egy 6 (max. 8) STP-vel bíró könyv esetén drámai eredménnyel jár: porrá omolva pereg ki a kalandozó kezei közül. (Valójában egy könyv csak akkor úszhatja meg a sziget elhagyását, ha 1-et dobsz a tízoldalúval: ekkor némi használható töredék marad belőle.)

A szabály kegyetlennek tűnik, de ha belegondolsz, hogy mi vár egy közel háromezer éves könyvre, ha kihozzák a csipkerózsika-álomba merült városból és az Álomangyal auráját elhagyva egy pillanat alatt csap le rá a múló idő...

FONTOS! Shar'all kiszabadulásával a szigetet óvó aura örökre megszűnik. Quiphann kísértetvárosa sóhajtásnyi idő alatt összeomlik az elmúlt háromezer év súlya alatt.

III. rész: Daroveen

A **kalandozók** bármikor dönthetnek úgy, hogy meglátogatják a közeli várost és ott kérdezősködnek a szigetről és furcsa „papjairól". A város népe, a helyi alvilág és a gróf más-más szemmel nézi „Noir híveit". A JK-k megpróbálhatnak elvegyülni a tömegben, érdeklődni a piacon, fogadókban, nagyobb forgalmú helyeken, esetleg felvehetik a kapcsolatot Daroveen egyre erősebb és magabiztosabb tolvajklánjával – lásd az *NJK-k leírásában*!

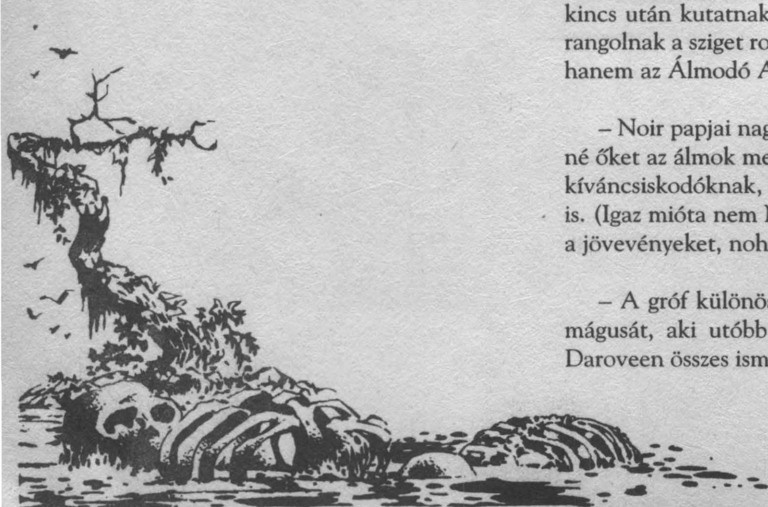
Pletykák a piacon, kocsmákban...

Ha a játékosok megpróbálnak elvegyülni a tömegben, esetleg koldusoktól, örömlányoktól próbálnak információt szerezni, a következő híreket és álhíreket hallhatják:

– A papok igazában nem is a jóslatok kedvéért lakják a szigetet: valami elásott kincs után kutatnak esténként. Sokan látni vélték őket, amint fáklyafénynél barangolnak a sziget romvárosában. (Részben igaz, de a Morgena-hívek nem kincset, hanem az Álmodó Angyalt és az elveszett kardot keresték.)

– Noir papjai nagyon megváltoztak az utóbbi évben. Mintha már nem érdekelné őket az álmok megfejtése, az utóbbi hónapokban csak kelletlenül válaszolnak a kíváncsiskodóknak, mintha terhükre lenne a busásan jövedelmező zarándoksereg is. (Igaz mióta nem Noir, hanem Morgena hívei uralják a szigetet, nehezen viselik a jövevényeket, noha belőlük élnek.)

– A gróf különösen viselkedik az utóbbi négy hónapban: elbocsátotta udvari mágusát, aki utóbb nyomtalanul eltűnt. Talán összefüggésben van ezzel, hogy Daroveen összes ismert varázstudója és vajákosa elhagyta a várost – a legtöbben el



sem búcsúztak! (Igaz, a zauder-gróf a tolvajklán segítségével megszabadult a leleplezésére képes kalandozóktól és varázshasználóktól.)



– A városi tolvajok kezdenek elszemtelenedni. Ráadásul az utóbbi hónapokban többször előfordult, hogy az elfogott gazemberek a lezárt városi tömlöcből tűntek el – megszöktek, vagy meggyilkolták őket? (Igaz, a zauder-gróf minden gazembert igyekszik felhasználni céljai érdekében.)

– A zarándokok egyike a jóslatot követően bevette magát a szigeten komorló romvárosba és mesés kinccsel tért meg. (Nem igaz.)

– A város el van átkozva: minden pap és mágiatudó elhagyta Daroveent az utóbbi három hónapban. Mind a féltucatnyi varázstudó az egy Toberlan kivételével, de hát ő túl öreg ahhoz, hogy bármi félnivalója legyen. (suttogva:) Meg aztán talán nincs is ki a négy kereke... (Igaz, a zauder-gróf rövid úton akart megszabadulni a leleplezéssel fenyegető mágiatudóktól, az öreg templomába zárkózó Dreinapapot viszont nem tartotta veszedelmesnek.)

– A múlt héten kalandozócsapat érkezett a városba: erőszakosak és magabiztosak voltak. Egy verekedésben az utolsó székig felaprították a *Birkapásztor* nevű fogadót. A gróf, ahelyett hogy elűzte volna őket, magához rendelte az agresszív társaságot. Azóta senki nem látta őket. Tömlöcbe vetette őket, vagy megúszták száműzetéssel?

(Féligazság, az Abbit Kosok valóban szétverték az ivót, a gróf azonban a szolgálatába fogadta őket – azóta a háttérben tevékenykednek.)

– Az egyik zarándok a jóslat hallgatása közben belezuhant a Révület Kútjába. Hatalmas morgás tört fel a mélyből, vérfagyasztó sikoly... A zarándokot sosem látták viszont. (Egyszerű rémhír.)

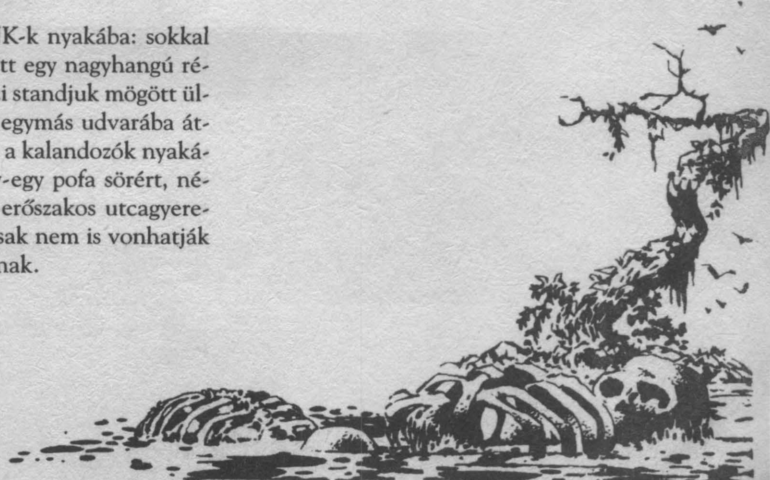
– A jóslatok kyr nyelven hangzanak el – végül is mit várna az ember egy régi kyr templomban? (Igaz.)

– A város „erős embere", Gobuser, egy csapat forróvérű ifjonc kíséretében felkereste a sziget romjait. Egyedül tért vissza, galambőszen, bevérzett szemmel, sikoltozva-nyáladzva. A városiak nem merték megérinteni sem, mert bőrén gennyes fekélyek nyíltak. Reggelre felakasztotta magát. (Igaz.)

– (Gúnyosan:) Tibossan, a révész nagyon megváltozott. Mióta nem jár inni és nem hajkurássza a város örömlányait, jóformán alig győzi az evezést. Nagyobb áradások idején pedig egyszerűen kifordul kezéből a lapát! (Igaz, mióta a révészt „leváltotta" a második zauder, a kompmesternek nemcsak a szokásai, de a rutinja sem a régi. A zauderek viszont a személyében kitűnő beépített hírforrással és hírvivővel bírnak a sziget és a város között.)

– A pyarroni Szent Szék inkvizítorai azt tervezik, hogy a jövőben egy kisebb csapat démonűző keresi fel a sziget gyanús romjait. Már régen meg kellett volna tenni... (Igaz. De vajon honnan szereztek róla tudomást?)

Az információkat lehetőleg ne egy csokorban zúdítsd a JK-k nyakába: sokkal színesebb – és hihetőbb –, ha magad meséled a történetet! Itt egy nagyhangú részeg káromkodása... amott békésen beszélgető polgárok... piaci standjuk mögött üldögélő, unatkozó, kiabáló kofák... száradó ruhákat teregető, egymás udvarába átkiabáló családanyák... garantáltan „jól értesült" léhűtők, akik a kalandozók nyakába varrják magukat, és hírekkel vagy álhírekkel fizetnek egy-egy pofa sörért, néhány rézért... a JK-k nyomában uszályként vonuló kíváncsi-erőszakos utcagyerekek... Akárkinek a szájába adhatod a híreket és utóbb még csak nem is vonhatják őket felelősségre: a legtöbben valóban el is hiszik, amit állítanak.



A helyi tolvajklán



Daroveen alvilága jószerével csak vegetált az utóbbi években. Az eredeti gróf vasszigorral tartatta be Eligor herceg törvényeit, a városban uralkodó közbiztonság elérte a méltán híres ereni átlagot. Mióta azonban a zauder átvette a helyét, visszájára fordult a helyzet: a zauder-gróf szövetségeseket keresett, és Merghon cwa Tissar korábbi szolgái és fegyvertársai viszolyogva fordultak el a hirtelen hűvössé, kegyetlenné váló álgróftól. A zauder a város gazemberei között talált híveket: Daroveen banditái és tolvajai nem várt szövetségesre leltek a megváltozott grófban. A helyi tolvajklán egyre-másra kapta a megbízásokat különböző – általában mágikus hatalommal bíró – személyek eltüntetésére. A varázslók és vajákosnők után a papok következtek. Mára csupán a Dreina-templom egyetlen ősz papja vállán nyugszik a városka lelki életének gondozása.

A tolvajok szívesen vállalták a gyilkosságokat. Hízelgett a hiúságuknak az éjféltájt felbukkanó csuklyás idegen bizalma, a kövér pénzeszacskókról nem is beszélve. A város túl kicsi – és ezidáig túl békés – volt ahhoz, hogy saját orgyilkos céhe legyen.

Daroveen tolvajai pedig vérszemet kaptak a sikerektől. A legtöbben közülük minimum egyenrangúnak érzik magukat Erion mestertolvajaival, sokan pedig egyenest a Toroni Birodalom hírhedt tolvajklánjaihoz mérik magukat.

Nagyobbat már nemigen tévedhetnének. Rókák csupán a csirkeólban, akit még egy valamirevaló kutya is könnyedén széttépne. A zauder-gróf jóvoltából azonban nincs igazi ellenfelük: az álgróf ügyesen leszámolt a városi őrség legjobbjaival.

Ha a kalandozók kapcsolatot keresnek velük, a koldusoknál, utcagyerekeknél, bordélyházak (kettő is van!) vagy fogadók (ebből pedig három) tulajdonosainál hagyott üzeneteken át kérhetnek találkozót.

A találkozás igen misztikus hókuszpókuszok közepette zajlik: pontban éjközépkor, a város központjában, a Próféta Szobránál várja őket a közvetítő: csuklyában, álarcban, ahogy ilyenkor illik.

Ezután fertályórákon át bolyonganak fel-alá a városban, majd kísérőjük egy sikátorban beköti a szemüket (ha erőszakoskodnak, beéri azzal is, ha behunyják becsületszóra) és egy csatornajáratba vezeti őket. Pár perc gyaloglás következik a meglepően száraz csatornafolyosón és máris a céh feje, a Doquarro, a Mestertolvaj előtt állnak.

Az ablaktalan, földmélyi üreget középen rács választja el, a rács mögött áll a hóhércsuklyát viselő Doquarro, az egyetlen fényforrás az ajtó mellett pislákoló fáklya. Rejtett lőréseken át fél tucat mérgezett vesszejű (lásd daroveeni álomméreg) nyílpuska szegeződik a kalandozókra, „csak a miheztartás kedvéért".

Doquarro először a kalandozók előző tettei felől faggatózik (esetleg hallott is egyikről-másikról), majd szövetséget ajánl a sziget lerohanására (ugyanis ezt a feladatot kapta legutóbb a csuklyás idegentől). Hajlandó összesen ötven aranyat fizetni, ha a támadás az írmagját is kiirtja a „Noir-papoknak". Ígérni persze bármennyit tud, de nem áll szándékában fizetni (a visszaúton legyilkoltaná a JK-kat), csak ha *valóban* muszáj.

Szeretné, ha a mészárlás éjszaka történne és legszívesebben olyan látszatot adna a dolognak, mintha az álom-papok egymást mészárolták volna le, valami belső torzsalkodás során.

Ha a JK-k belemennek a támadás tervébe, úgy tervezi, hogy a kalandozók vezetnék a támadást, és amikor „kiugratják a nyulat a bokorból", lecsapnának – orvul – a daroveeni tolvajok...

Ha visszautasítják az ajánlatot, a Mestertolvajról lefoszlik a fennsőbbséges szívélyesség máza: rövid úton azt tanácsolja a kalandozóknak, hogy hagyják el a várost és a szigetet.

– Nem szívesen szembesítelek titeket Daroveen mestertolvajainak valódi hatalmával, mert a magatokfajtának mindenhol akadnak bosszúszomjas ismerősei, de ha a következő alkonyat a városban vagy a szigeten talál titeket, ellenségként bukkanunk fel a hátatokban, amikor a legkevésbé számítotok rá!

Daroveen a daroveenieké!

Doquarro gőgös, és felettébb ravasz. Leírását az NJK-k között találhatod!

A megállapodás után ismét vissza a csatornajáraton át. Doquarro figyelmezteti

a JK-kat, hogy tartózkodjanak a felesleges hősködéstől, mert egész úton nyílvesszők szegeződnek rájuk. A föld mélyén pedig ők vannak otthon...

Ha a JK-k nem távoznak a városból, és a közeli városi fogadók valamelyikében kívánnak megszállni, a tolvajok tovább próbálkoznak a „kiűzésükkel".

További kutatás

Ha a bordélyházakat keresik fel – kettő is van –, ne számítsanak túl sokra. Az *„Éjszaka Virágai"* egy idősebb, tapasztaltabb „hölgyeket" foglalkoztató, patinás intézmény, ahol a kuncsaft szava szentírás. A *„Mosolygó Macskák Háza"* viszont csupa lelkes, ifjú amatőrből álló társulat. Az árak közepesek.

A bordélyházakban sem juthatnak több, vagy más információhoz, mint amit a városi bóklászás közben szedhetnek fel.

Nem kizárt, hogy a kalandozóknak eszébe jut, hogy felkeressék a városka egyetlen papját is. Toberlan, a Dreina-pap fura kis öregember. Évek óta nem mer kimozdulni templomából, itt fogadja és jogi tanáccsal látja el a hozzá fordulókat.

Betegesen fél a tömegtől, a nyílt terektől; a zauder-gróf is hallott a vénember fura fóbiájáról, ezért (még) nem ítélte veszélyesnek. Az öregúr gyanakszik, hogy a varázstudók és papok eltűnése kapcsolatban állhat a gróf hirtelen megváltozásával. Ő csak azért menekedett meg – véli –, mert tizenkét éve ki sem tette lábát a masszív Dreina-templomból.

Ha éjszakára nem mennek vissza szigetre, a városi fogadók bármelyikében megszállhatnak.

A Próféta Barlangja – Erényes, kissé gyomorbajos külsejű fogadós, hűvös hangulat, elképesztő tisztaság, kényelmetlen lócák. Békésen iszogató polgárok, állásukat vesztett városőrök mint kidobóemberek – csak semmi hangoskodás!

Állj meg Vándor – A legnagyobb fogadó. Átutazó vándorok, katonák, városőrök törzshelye, tucatnyi könnyűvérű – mérsékelten bájos – markotányosnővel. A fogadós hajdan kalandozó volt (3. TSZ-ű harcos), utóbb önnön gyávasága miatt választotta a kényelmesebb életet. Nagyotmondó és szószátyár. Öt évig tartó kalandozómúltjának eseményeit tizenkét éve meséli nap mint nap és nem ismétli önmagát.

Gazduram – A legolcsóbb fogadó. Parasztoktól, lókupecektől, részeg danászástól hangos az év minden szakában. A fogadós – sörtehajú, veres arcú, húsos képű, harcsabajszú behemót – maga is szívesen néz a pohár fenekére. Családias – bár kissé bocskoros, csujogatós – hangulat. A koszt itt a legjobb. Kidobóember nincs, a vendégek maguk taszigálják ki az okoskodókat.

A *Birkapásztor* nevű igénytelen kocsmát nem kereshetik fel: az Abbit Kosok dühkitörése következtében jelenleg átépítés alatt áll.

Akármelyik fogadóban szállnak meg, estére csak emeleti szobát kaphatnak – a fogadó első emeletén, az utcára nyíló ablakkal. A többi szoba foglalt.

Ha a kalandozók aludni térnek, a daroveeni tolvajklán Éjközép idején csap le rájuk. 2k6+2 tolvaj támad. Kötélen belendülve betörik a zsírozott disznóhólyag ablakot és kézi nyílpuskáikból néhány gyors lövést adnak le az ocsúdó kalandozókra. Ha van idejük, egy-két dobótőrt is elhajítanak (a tőrök és nyílhegyek a daroveeni álomméreggel mérgezettek, lásd ott), aztán a háztetőkre vetik magukat. Ha a kalandozók üldözőbe veszik őket, magukra vessenek...

Ha a kalandozók az ajtón kirontva kérnek segítséget, néhány tolvaj ott is lesben áll, így a kilépőket mérgezett dobótőrök és nyilak zápora (2k6) fogadja.

A tolvajok nem törekszenek mindenáron a kalandozók elpusztítására – remélik, hogy az álomméreg hatására rájuk törő rémálom (lásd a *Rémálom* című részt) több, mint elég lesz, hogy fejvesztve meneküljenek a városból.

Találkozás a gróffal

Előbb-utóbb valószínűleg meglátogatják a grófi rezidenciát is – ez a kaland egyik legkritikusabb pontja. A zauder-gróf ugyanis retteg a kalandozóktól, akik leránthatják róla a leplet, és tapasztalatból gyűlöli a fajtájukat. Túl sok alakváltó összeesküvést hiúsítottak meg Ynev-szerte a veszedelmes kalandorok, hogysem megtűrhesse garázdálkodásukat a városban.

Az álgróf meglepően távolságtartó és hűvös: a kalandozókat a templomrom lerombolására buzdítja:

– *Amit abban a templomban művelnek, istentelenség! Egy átkozott toroni tűzisten templomában imádják Noir szent hitét. Pénzt kérnek a jövőálmokért és jóslataik felforgatják a város, felforgatják az Unió békéjét... Ez a pyarroni hit megcsúfolása, uraim! Űzzétek el őket – fejenként tíz aranyat fizetek a sziget megtisztításáért és ezenfelül minden szektás fejéért egyet-egyet! Úgy tudom, fajtátok szereti az effajta fejvadászatot...* – nevetése csikorgó, mint a bádogbográcsban megcsúszó kés.



Ha a kalandozók megtagadják a segítséget, a gróf dühösen faképnél hagyja őket.

A gróffal való találkozás több szempontból is kritikus. A zauder ugyan az elmúlt négy hónap alatt beletanult a grófi viselkedésbe, de *Lélektan, Emberismeret*, mesterfokú erv *Nyelvismeret* birtokában, esetleg megfelelő fürkészmágiákkal, pszivel feltűnhet a gróf idegenszerűsége...

Ha leleplezik őt, a gróf az őrséget (1k6+1 városőrt – lásd ott) uszítja rájuk, miközben menekülőre fogja a dolgot. Egy alakváltót pedig nem könnyű üldözni; ha besurran egy szobába, már „más emberként" lép ki onnan! Ha mégis utolérik és levágják, a grófi rezidencián kitör a káosz.

A városkán úrrá lesz a pánik, az emberek alakváltókat sejtenek minden járókelőben... De legalább a gróf és bandája nem ostromolja majd meg a szigetet.

Ha maradnak még egy napot, vagy a második napon (higr napján) keresik fel a várost, a feszültség fokozódását érzékelhetik, de még viszonylag háborítatlanul nyomozhatnak. Estére viszont megkapják a gróf ultimátumát, és ha a következő reggel is a városban éri őket, az álgróf városőrei (2k6+3 harcos) megindulnak a „veszélyes csavargók" letartóztatására. A gróf nem akar kéretlen szemtanúkat, ugyanis még ezen a napon meg akarja ostromolni a szigetet.

Ha a JK-k eddig sem álltak volna a „Noir-papok" oldalára, a sziget védői a kísértetvárosba menekülnek, az álgróf serege pedig nekilát a Sogron-templom elpusztításának. A felfogadott zsoldosok igen dühösen térnek vissza a városba: a Kút Templomában ugyanis egy fia aranyat sem találtak. A gróf (ha a JK-k még mindig a városban vannak) a kalandozókra uszítja csalódott zsoldosait, mondván, hogy JK-k rejtették el a „Noir-papok" kincsét.

Ha a JK-k a következő napon sem hagyják el a várost (ez felettébb valószínűtlen, ha nappal a zsoldosok, éjjel a daroveeni tolvajok zaklatják őket, ráadásul nem sok értékes információra tehetnek itt szert, miközben egyre-másra érkeznek a hírek az ostromlott szigetről), a negyedik napon tanúi lehetnek az álgróf pánikszerű menekülésének. Az ordani osztag varázstudói elől menekül, vagy megsejtette az Álomangyal szabadulását... Ki tudja?

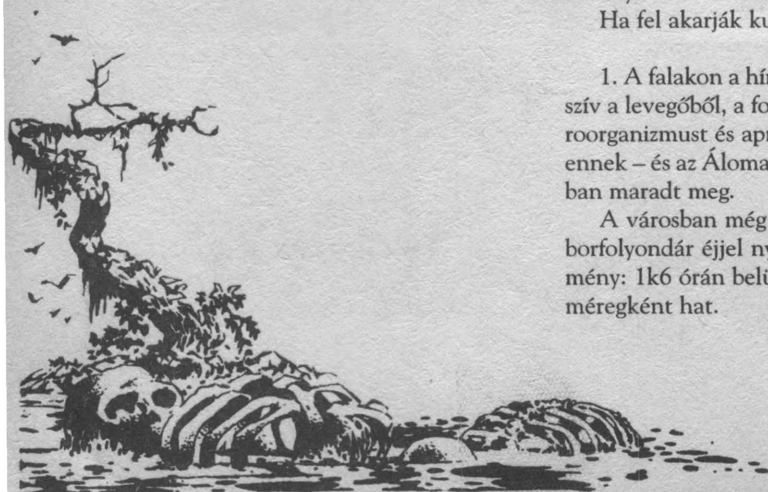
IV. rész: A kísértetváros

A **kalandozók** az első nap délutánján, vagy a következő napokon jogosan vetik fel a kérdést: mit őriznek, mi olyan rettenetesen fontos ezen a szigeten? A kérdések elvezetnek a sziget közepétől a déli szigetcsúcsig húzódó, bíborfolyondárral benőtt kyr kori kísértetvároshoz, Quiphannhoz is.

Ha fel akarják kutatni a városromokat, néhány dolgot érdemes észben tartani:

1. A falakon a hírhedt bíborfolyondár tenyészik, amely minden nedvességet felszív a levegőből, a folyondárral szimbiózisban élő kéksavgomba pedig minden mikroorganizmust és apróbb élőlényt elpusztít. A csaknem háromezer éves Quiphann ennek – és az Álomangyal jelenlétének – köszönhetően megdöbbentően jó állapotban maradt meg.

A városban még erősebb az egész szigeten érezhető édes-savanykás szag, a bíborfolyondár éjjel nyíló virágainak illata. A virágok lehelete itt meglehetősen tömény: 1k6 órán belül viszonylag gyenge (4. szintű), de meglehetősen zavaró idegméregként hat.



A városban kutakodók vizionálni és hallucinálni kezdenek; a baj csak az, hogy látomásaik *egyre valószerűbbek* lesznek, egyre közelebb sodorják bódult elméjüket az Antisshoz, ahol az Álomangyal és Noir vívja küzdelmét a lelkekért.

A bíborfolyondár és a kéksavgomba leírását lásd az NJK és szörnylistában!

2. A városban bolyongók számára próbáld érzékelteni a különös szögekben megtörő fényt, a furcsán élettelen színeket, a tulajdon kongó hangjuk keltette hátborzongató hatást. Ha nem csapnak zajt, a halott városban soha, semmi nem mozdul...

Az „égi sziklába" börtönzött Álomangyal jelenléte meghátrálásra késztette itt a mindent elemésztő időt – az ár azonban az élet teljes kiszorítása volt. Shar'all csak a bíborfolyondárt és a kéksavgombát – Morgena kedvelt áldozati növényeit – tűrte meg, ezek azonban jó, ha *évtizedenként* egy-két ujjnyit növekedtek a lelassított idejű városban.

A halott város hangulatát próbáld minél vészjóslóbbá festeni – végül is nem az a cél, hogy a JK-k itt töltsék a „Noir-papok" megmentésére szánt drága időt. A félelemkeltésben segítségedre lesznek a város örökéletű kísértetlakói is – ne alkalmazd őket nyakló nélkül, ám ha „harcorientált" csapatnak mesélsz, ne tagadd meg tőlük! Amikor a kalandozók betoppannak egy-egy épületbe, soha ne mondd el nekik az épület rendeltetését: meglehetősen illúzióromboló, ha egy háromezer éves, idegen kultúra városát felkutatva így indul a keresés: „Egy borbélyüzletbe léptek be..."

Találják ki ők, hogy hova keveredtek!

Ha elunják a nézelődést, ne próbáld őket a városban marasztalni (pl. „Gavin, a kísérőtök azt mondja, itt még rengeteg érdekes kincs lehet..."), hadd menjenek tovább!

A cél nem a város felkutatása.



A romok nemcsak kockázatot, de némi kincset is rejtenek (lásd *Quiphann kincsei*). Nincs értelme pontos térképet adni egy több négyzetmérföldes, sűrűn beépített területről, helyette dönts szabadon, hogy merre bóklásznak, esetleg használd az alábbi táblázatot, hogy megtudd, miféle romhoz érkeztek a kincsvadászok:

Dobj először 1k6-tal, hogy eldöntsd, melyik altáblázatot használod a későbbiekben:

1-2: Legrégibb városromok
3-4: Újabb betelepülők épületei
5-6: Legfiatalabb építmények

Majd dobj 1k10-zel, hogy lásd, mibe botlottak:

1-2: A legrégibb kyr városromok:	*3-4: Az újabb betelepülők épületei*	*5-6: A legfiatalabb építmények*
1: Alkimistaműhely	1: Kovácsműhely	1: Herbalista
2: Templom	2: Borbélyműhely	2: Fogadó
3: Csillagda	3: Íjkészítő	3: Cserzőműhely
4: Gyertyaöntő	4: Bordélyház	4: Istálló
5: Kerámiaműves	5: Hentes	5: Szerszámkovács
6: Üvegfúvó	6: Bútorkészítő	6: Taverna
7: Ékszerész	7: Fűszeres	7: Könyvtár
8: Villa	8: Kórház	8: Börtön
9: Színház	9: Szeszfőző	9: Kereskedőház
10: Rúnakovács	10: Pórul járt kalandozó	10: Piactér



Az épületek részletesen

Legrégibb városromok

A **sziget** északnyugati részén meglehetősen sok kyr épületrom vészelte át az álomszerűen suhanó évezredeket. Az épületeket mintegy két és fél ezer éve hagyták el a Toronba visszaszoruló utolsó kyr kolóniák. Valószínűleg ők honosították meg a kéksavgombát és a levegőt szikkasztó bíborfolyondárt. A város mikroklímája a két növénynek köszönhetően jóformán pára- és csíramentes. Az épületek magukon viselik a jellegzetes kyr stílusjegyeket – legtöbbjük meglehetősen üres, bár a folyondártakaró az óvatlan betolakodók zömét is távol tartotta.

Ezek a romok építészetileg az ún. „békés korból" száraznak: hatalmas belső terek, könnyed ívek, rugalmas, állandó mozgást idéző formák jellemzik őket.

1: Alkimistaműhely

A meglepő épségben megmaradt, karcsú, kereknek tűnő (valójában tizenegy szögletű) tornyot és tartalmát a kőbe vésett *Állandóság* rúnák mágiája óvta meg a pusztító időtől. A három emelet magas torony első szintje a kyr mester lakóhelye, netán boltja lehetett; a falak mentén számos, kéksavgombával lepett sárgaréz parázstartó árválkodik, hajdan illatos füstölőszerek állványai. A falakon fáklyatartók, szintén hasonló állapotban. A torony közepén felfelé kanyargó, spirális csigalépcső vezet az első emeletre.

Az emeleten fémpolcok, felborult kőkádak, törött vázák, egy teljesen szétmállott ládában 1k6 kerámiapalackok: dugóik már kőkeményre szikkadtak, a fenekükre száradt mézgás anyag valaha talán az évszázadokkal szívósan dacoló varázsital, netán méreg lehetett, amelyet mégis kiszikkasztottak az évezredek.

Ha *igazán* nagy hatalmú mester műhelyébe botlottak, ezek a ragacsok felhígítva akár még felhasználhatóak is lehetnek. Ehhez a későbbiekben dolgozz ki néhány példamérget, netán varázsitalt – ha megszorulsz, használd az *Első Törvénykönyvet!* De aki bármi jót is vár egy újrahigított, háromezer éves kotyvaléktól, magára vessen. Szárnyaljon bátran és gonoszul kalandmesteri fantáziád!

A másodikon lakhatott az alkimista. A hevenyészett, csontszáraz ágy porrá omlik az érintésre, akárcsak a legfelső, beomlott szint szekrénye. Néhány érdekes külsejű üveg- és fémedény, tálak, fura mérlegek, lombikok egészítik ki az évezredek óta elhunyt mester laboratóriumát.

A falakon mindenfelé ezüsttel maratott vésetek: az idővel dacoló *Örökrúnák* jelei. Az idő azonban – kyr mágia ide vagy oda – mégis győzedelmeskedik: lassan elemészti az alkimista tornyát.

2: Templom

Morgena temploma! A legjobb állapotban megmaradt épület a városban – nem csoda, hiszen az Álmodó Angyal erre ügyel leginkább. Pentagramma alapú, ötszintű (tizenkét láb magas) katedrális, a híres Árnykatedrális kicsinyített mása. A karcsú ívek, különös szögekben hajló falak, tágas belső tér oszlopcsarnoka egy letűnt kor (építészetileg „a békés kor második fele") hajdan erős istenasszonyát idézi.

A falakat díszítő freskók már rég kivehetetlenek, a domborműveken és a néhány csodálatos épségben megmaradt rózsaüveg ablakon viszont még jól láthatók az Árnyékúrnő kései ábrázolásai: a Sötét Asszonyt a háromfejű Tharr ellen fellépő Bosszúálló Anya képében ábrázolják, amint lobogó köpennyel tipor a Háromfejű szörnyisten hívein...

A sokszögletű oltár körül sugár alakban helyezkednek el a márványtömbök, melyek a hajdani padokat tartották. A belső falak nélküli, hatalmas tér ellenére a templomhajó egyetlen óriási oszloperdőnek tűnik – a békés kor második felében rengeteg oszlopot használtak, inkább esztétikai okokból, mint statikai szükségességből. Az oszlopokat növény- és állatszimbólumok díszítik.

Az oltáron kilencágú, színarany (!) gyertyatartó, melyet ősi eredete még inkább felbecsülhetetlenül értékessé tesz. (Minimum 50 arany bármelyik szabadpiacon.) Az oltár körül szanaszét heverő csontok azonban óvatosságra intenek – az elmúlt évszázadok vakmerő, hitetlen kalandozói ők, akik kezükkel illették az Árnyékúrnő kincsét.

(Az oltárhoz csavarozott gyertyatartó *körönként* 1k10 Ép-t sebez minden nem Morgena-hitű próbálkozón, aki kezével illeti!) Akik a templomban lelik halálukat,

képtelenek elhagyni azt és éjjelente szellemként riogatják a falak közé merészkedőket. A katedrális előhajójában serleg alakú építmény emelkedik a kupola fölé; hajdan afféle főpapi páholy lehetett. Jelenleg néhány csontot leszámítva üres. A csontokról már nem lehet megállapítani, hogy kiknek a maradványai... (Vakmerő próbálkozók, akiket a szellemek víziója pusztított el.)

A falak mentén korlát nélküli, keskeny csigalépcsők kúsznak felfelé és a templomkupola magasságában egy zárt toronyszintben tűnnek el. A lépcsőkről igen könnyű leesni (2 x Ügyességpróba; ha az sikertelen, tolvajok tehetnek még egy *Mászás* próbát is!). A kupolacsúcs tornyát teljesen belepi a bíborfolyondár, a cellákra osztott térben sok mindent elemésztett a felsőbb régiókban intenzívebb nedvesség. Néhány értékesebb, „örökéletű" fémtárgyat találhatnak itt: abbit brossokat, vékony mithrill homlokpántokat, mágiával felruházott uscayha-koszorúkat... Ha *bármilyen* varázstárgyat ideképzelsz, javaslom, az ne legyen hasznos (jóindulatú)! Ha valami tényleg használható lenne, csak elvitték volna a fosztogatók a lepergő századok alatt – ráadásul akkor Morgena papjai sem hagyták volna itt...

A kupolatoronyban bóklászók léptei alatt bármelyik pillanatban hatalmas kőkoloncok lazulhatnak meg és zuhanhatnak alá – jaj annak, aki ilyenkor a földszinten bóklászik. A templom – a kyr városrész legmagasabb épületeként – igen sok nedvességet kapott a magasabb régiókból és az eltelt csaknem háromezer év még a Morgena-Angyal erőfeszítései ellenére sem tett jót a híresen szilárd kyr építőelemeknek...

3: Csillagda

Karcsú, amfora alakú, kilencszögletű épület az ókyr városrész másik magas építménye. Az alsó szintek jórészt üresek, a tető padlatán viszont még felismerhetők a mozaikkövekből kirakott csillagképek és egy különös háromszög, melyet baljós kinézetű idézőjelek és szimbólumok vesznek körül.

4: Gyertyaöntő

Kétszintes, éles sarkokkal, kívülről fáklyatartókkal hivalkodó épület. A földszintet egy széles asztal osztja ketté. A hátsó fal polcain különféle szerszámok, gyertyaviasz, csontszáraz tűzifa, fáklyák és persze gyertyák láthatók. Alapos kutatással 1k10 jó illatú füstport, fáklyákat, gyertyákat találhatnak a rengeteg félkész, használhatatlan termék között. Az emeleten a lakórész található, teljesen értéktelen maradványokkal.

5: Kerámiaműves

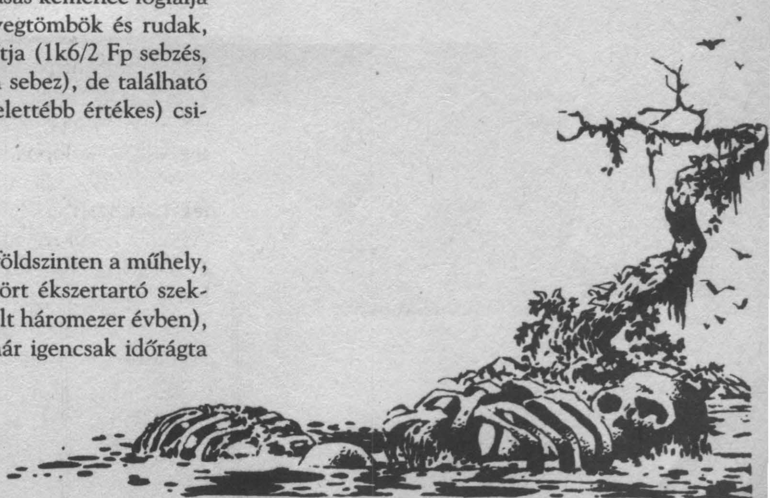
Szintén kétszintes, hétszög alapú épület, az alagsorban maga a műhely. Szerszámok, fazekaskorong, agyagminták láthatók mindenfelé. A második szinten a lakórész ágyakkal, egyszerű háziholmikkal.

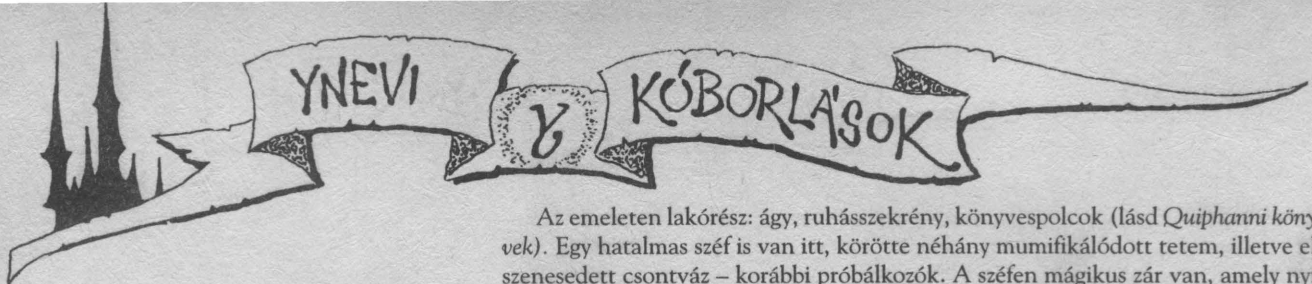
6: Üvegfúvó

Egyszintes, téglaforma épület, melynek legnagyobb részét a hasas kemence foglalja el. Szanaszét hevernek a megmunkálásra váró formátlan üvegtömbök és rudak, üvegcsiszoló- és vágószerszámok. A földet üvegtörmelék borítja (1k6/2 Fp sebzés, ha valaki megcsúszik és elesik, csizmán keresztül persze nem sebez), de található néhány használható (és a jelenlegi ynevi viszonyok között felettébb értékes) csiszoltüveg lap is.

7: Ékszerész

Kétszintes, hasáb alakú épület, kicsiny, rácsos ablakokkal. A földszinten a műhely, számos gyönyörűen kidolgozott, finom szerszámmal, egy feltört ékszertartó szekrénnyel (kísérteties hírnév ide vagy oda, más is járt itt az elmúlt háromezer évben), néhány finom karosszék, gyönyörű, selyem borítású, mára már igencsak időrágta dívány.





Az emeleten lakórész: ágy, ruhásszekrény, könyvespolcok (lásd *Quiphanni könyvek*). Egy hatalmas széf is van itt, körötte néhány mumifikálódott tetem, illetve elszenesedett csontváz – korábbi próbálkozók. A széfen mágikus zár van, amely nyitási kísérletre (ha nem a megfelelő mágikus kulccsal próbálkoznak) egy-egy 3k6 Fp sebzést okozó villámot lövell a helyiségben tartózkodó ember (és törpe) méretű élőlények felé. Ha ezt túlélik, megpróbálkozhatnak még egy nyitási kísérlettel: a zárnak kb. egy nap szükséges, hogy ismét feltöltődjön a szigetet övező manahálóból.

A széfben 1k6 drágakő van (lásd *Első Törvénykönyv* drágakövek, vagy *Quiphann kincsei* – ha akarod, ezek közül lehet némelyik mágikus is). Egyéb semmi értékes.

8: Villa

Igen rossz állapotban fennmaradt, gazdag falfaragásokkal, vízköpőkkel díszített épület. A város eleste idején a védők egyik utolsó ellenállási fészke lehetett – füstmarta falak, üvegtócsák, érintésre porrá omló csontok százai. A padló márványlapjain karmos lábak nyoma – valami macskaféle ragadozó, netán démon lehetett, a mancsából ítélve legalább tízszer akkora, mint egy ló.

9: Színház

Szögletes alapú, háromszintes, impozáns épület. A falakon kifelé „tüskék" meredeznek egy harciasabb kor mementójaként. Félkör alakú, hatalmas színpad, díszletek és különféle maszkok, kosztümök maradványai a kulisszák mögött. Mintegy százfős nézőtér, páholyokkal. Néhány kyr rododa-színész meglehetősen bizarr csontváza is fellelhető. Különösebb érték nem található itt.

10: Rúnakovács

Az egyszintes, ládaforma épületet egy jókora kohó uralja. Számos üllő, kovácsszerszámok (sokkal jobbak, mint amilyeneket ebben az elkorcsosult korban készítenek) néhány fűrész, fejsze kíséretében. Van itt néhány tipikus kyr kard (keskeny, hajlékony penge, díszes markolat, kyr idézetek a pengén), és ha úgy ítéled meg, *esetleg* lehet itt, valami félreeső helyen egy jó kidolgozású, 63 Mp-os kyr rúnakard – félkész felirattal: *Azé a győzelem, aki...* – vagy hasonló rúnapajzs.

Az épületek részletesen
Későbbi betelepülők épületei

Rualani stílusú építészet jellemzi: lekerekített élek, alacsonyabb épületek, tornyok helyett kupolák. Kyria renegát építészmesterei csak az ötödkor vége felé emelhettek épületeket Quiphann falain belül.

1: Kovácsműhely

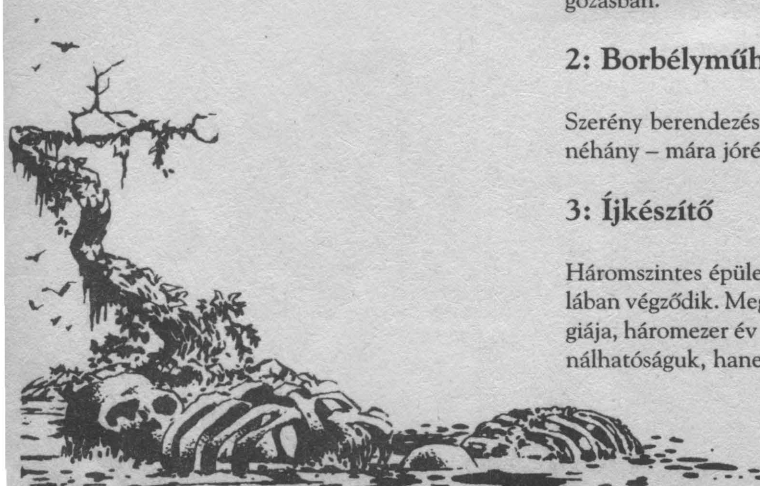
Az egyszintes, kerek alapterületű épület nagyon hasonlít a rúnakovács műhelyéhez. Ezt is egy jókora kohó uralja. Két üllő, kovácseszközök, a mainál jobb kidolgozásban.

2: Borbélyműhely

Szerény berendezésű, kerek alapú, egyszintes épület: székek, tükrök, mosdótálak, néhány – mára jórészt használhatatlan – illat- és szépítőszer.

3: Íjkészítő

Háromszintes épület, természetesen a földszint itt is maga a műhely. A tető kupolában végződik. Megvetemedett fadarabok (hiába az Álmodó Angyal időlassító mágiája, háromezer év az háromezer év!), félkész és kész íjak (1k6 darab). Nem a használhatóságuk, hanem a stílusuk érdemel említést: egy letűnt kor relikviái. Az első



szint a lakórész. A különböző mesteremberek lakóhelyiségénél leírtak érvényesek itt is. Értéktelen, időrágta holmik, ágy és egyéb bútormaradványok. A második emeleten, a raktárhelyiségben néhány megvetemedett nyílvesszőt is találhatnak – jórészt használhatatlanok. (Ha különösen jóindulatú vagy, találhatnak valami értékeset is. Egy rejtekajtó mögött 1k6/2 íjakat külön erre a célra készített tokba helyeztek, és az megóvta a fegyvereket a lassan emésztő időtől. Ebben az esetben használható, kyr stílusú íjakat lelhetnek – döntsd el, milyen fajtát –, amely a mai íjakhoz képest másfélszeres hordtávolságával tűnik ki.)



4: Bordélyház

Igen magas, ötszintes épület kerek alapterülettel, színesre festett kupolával, a belső falakon hajdan kihívó ábrákkal és még ma is kivehető – meglehetősen figyelemfelkeltő – domborművekkel. A földszinten a „vendégváró" helyiség hajdan gyönyörű tapétáival, mára igencsak megfakult függönyeivel, érintésre porrá omló párnáival. A felső emeleten pókhálós hálószobák (pókok viszont nincsenek!), tükrök, megfakult festmények. Az ágyak alatt esetleg rálelhetnek a „lányok" valamelyikének titkos ládikójára: 2k6 db aranytallérral Kyria virágkorából, az akkori uralkodó arcképével (felbecsülhetetlen kincs egy mai érmegyűjtőnek!), valamint 1k6/2 italra, amely lehet méreg vagy bájital.

5: Hentes

Földszintes, igluforma épület, a hátsó udvarban vágóhíddal. Hatalmas asztalon hatalmas hentesbárd. Húskampók a háttérben, jégverem maradványai...

6: Bútorkészítő

Hatalmas alapterületű, háromszintes kupola, földszinten a bemutatóterem *eredeti* kyr bútorokkal: csavart lábú székek, kehelyforma asztalok, kígyószerűen ívelő kandeláberek, felröppenni kész pillangóhoz hasonlatos ágyak... amit csak akarsz. Egy mesterember napestig elnézhetné, de a vonszolás-mozgatás végzetes hatású ezekre az igazán antik bútorokra nézve. Talán egytizedük kibírja a szállítást is, ami viszont a sziget elhagyását illeti, ezeknél se feledkezz meg a pusztító idő hatalmát jelképező STP-dobásról!

7: Fűszeres

A szó tágabb értelmében. Ez is egyetlen, több cikkelyre osztott kupola, kiállítótálcákkal, hordókkal, ládákkal, melyekben mindenféle felismerhetetlenségig lebomlott élelmiszermaradvány látható.

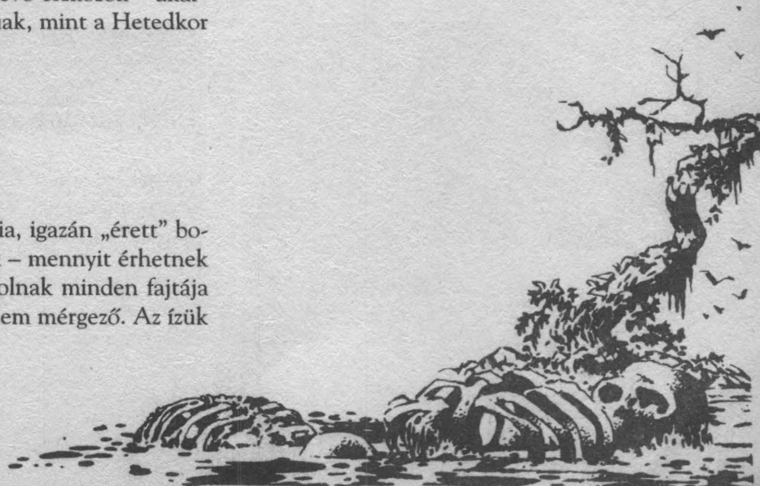
8: Kórház

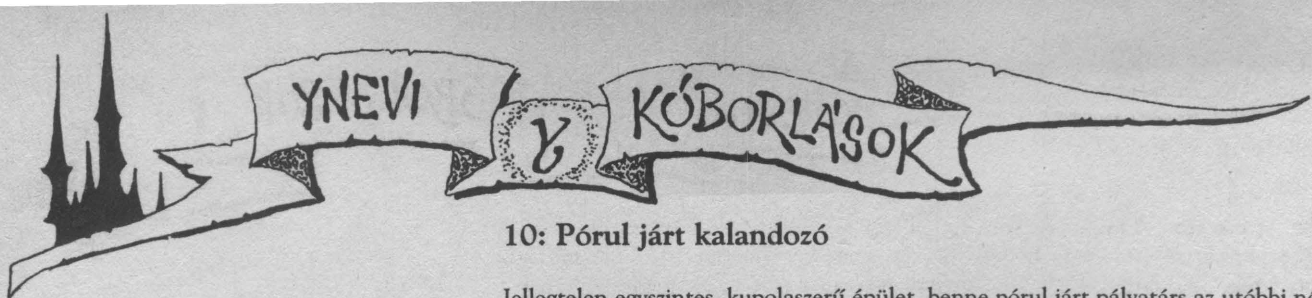
Ötemeletes, kerek alapterületű épület kis szobákkal, benne ágyak. Alacsonyabb szinteken nagyobb „kórtermek". A kyr felcserek egyes eszközei (szike, ércsipesz, orvosságok, állványok az égetéses fertőtlenítéshez stb.) felismerhetők a *Gyógyításban** magas fokon jártas JK-k számára. A használható állapotban levő eszközök – akárcsak a többi quiphanni *tárgy* – sokkal igényesebb kidolgozásúak, mint a Hetedkor hasonló célokra használt eszközei.

*Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében *Orvoslás*.

9: Szeszfőző

Egyszintes kis épület, legömbölyített élekkel. Rengeteg butélia, igazán „érett" borokkal. Shar'all időálma ellenére ezek valódi évezredes italok – mennyit érhetnek egy uralkodó – netán egy *toroni* uralkodó – asztalán? Alkoholnak minden fajtája található itt, de többségükben égetett szeszek – persze egyik sem mérgező. Az ízük pedig valóban felséges.





10: Pórul járt kalandozó

Jellegtelen egyszintes, kupolaszerű épület, benne pórul járt pályatárs az utóbbi néhány évszázadból. Az élőhalottak végeztek vele, vagy tulajdon víziói? Ha megfelelően kísértetiesre fogod a lehetetlen szögben megroppant gerincű, szétvetett karú csontváz leírását, (amely úgy néz ki, mintha megtaposta volna egy hatalmas láb), tovább fokozhatod a víziók határán tévelygő kalandozók félelmét.

Az épületek részletesen
A legfiatalabb építmények

Az Ötödkor végének újra egyszerűsítő, szögletes formákat kedvelő épületei. Sokszögletű, bástyaszerű építmények, amelyek szükség esetén erődként is alkalmazhatók.

1: Herbalista

Kétszintes, polcokkal, ládikákkal zsúfolt bástyaforma épület. A földszinten bedugaszolt üvegekben szárított növények – legtöbbjük ma is ismert faj, de akad néhány (1k6), amelyek láttán a legtapasztaltabb herbalista szeme is felcsillan. Sajnos jó pár üveget összetörtek a korábban kutakodó fosztogatók, de néhány különös méregnek, varázsitalnak való növény túlélte a rombolást. Az emeleten persze a lakórész található, értékeket azonban hiába keresnek itt a kalandozók.

2: Fogadó

Egy tapasztalt kalandozó elsőre felismeri a nyolcemeletes, erődszerűen vastag falú épületben a nagy forgalmú, sokszobás vendégfogadót. Kivitelezése – szerényebb méretben – akárcsak Torozon híres erioni fogadója. Hatalmas ebédlő maradványai a földszinten, kisebb szobák az emeleteken. Néhány jó állapotban megmaradt, értékes bútor található itt, semmi egyéb. A város kiürülése előtt már jó ideje üresen kongott a fogadó...

3: Cserzőműhely

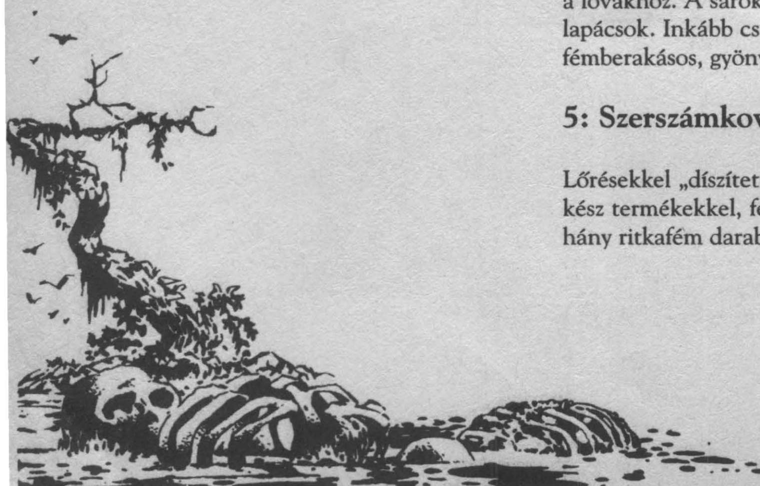
Alacsony, masszív, földszintes épület cserzőkádakkal, alaposan megrothadt bőrökkel (az Álmodó Angyal csak lassította, de nem állította meg az enyészetet!), a bútorok közt szétszórva cserzővargák szerszámai (ár, kések, bőrkaparók és hatalmas bőrvarró tűk stb.).

4: Istálló

Hatalmas épület. A lovak háromezer éve is lovak voltak, elszállásolásuk módja sem változott. Az állásokat, jászlakat bárki könnyen azonosíthatja, aki egy kicsit is ért a lovakhoz. A sarokban kuporgó kis kemence, kovácsüllő, elszórtan patkók és kalapácsok. Inkább csak érdekesek, semmint értékesek, viszont található itt néhány fémberakásos, gyönyörű kidolgozású ötödkori nyereg is...

5: Szerszámkovács

Lőrésekkel „díszített" egyszintes épület üllővel, kemencével, szanaszét heverő félkész termékekkel, felhalmozott fémlapokkal és -tömbökkel. Ezek között lehet néhány ritkafém darab is.



6: Taverna

Háromszintes, erődforma épület. A földszinten a fogadórészleg, feljebb olcsóbb, kisebb szobák. A földszinti alkóvban található néhány üveg kyr nektárbor a legjobb, háromezer évvel ezelőtti évjáratból...

7: Könyvtár

Impozáns, háromszintes épület, erődnek is beillő vaskos ajtókkal. A polcokon drótkeményre szikkadt pókhálók – a pókokat már rég elemésztette az idő. A falakon még kivehetők a szárazságot, pormentességet biztosítani hivatott ősi rúnák – a könyvtárnak azonban már hűlt helye sem maradt volna Shar'all mágiája nélkül. A polcok könyvektől roskadoznak, bár jó pár hiányzik.

A földszinten kyr nyelvű könyvkatalógus azoknak, akik meg akarják kímélni magukat az időrabló járkálástól. Ha meg akarja találni a keresett könyvet, dobj Intelligencia-próbát; ha sikeres (és van itt a keresett könyvből), 1k10 percen belül megtalálhatja a könyvben. A kikeresés a polcokon ezek után nem túl nehéz.

Ha a szinteken fel-alá járva keres egy bizonyos könyvet, a keresés 1k10 óráig is elhúzódhat. Főleg „hétköznapi" könyvek találhatók itt – részletesen lásd *Quiphann könyvei*. A könyvek állapota változó – a legrosszabb állapotúaknak csak néhány lapja olvasható. A könyveken kívül egyéb érték nem található itt (ennyi nem elég?).

A könyvtár arra is jó alkalom, hogy egy elkövetkezendő kaland alapjait megvesd, holmi homályos utalásokkal...



8: Börtön

Földszintes, bevehetetlennek tűnő, vastag falú épület. A legnagyobb teremben asztal, egy félreeső szobában kínzóállványok és -eszközök.

A cellák többsége a föld alatt van. Az egyetlen valamelyest is nedves hely a városban. A láncok és béklyók ennek megfelelően felismerhetetlenül rozsdamarta állapotban vannak, érintésre összeomlanak. Néhány csontváz a tömlöcökben, semmi egyéb. (Csak semmi kazamata-kalandozás!)

9: Kereskedőház

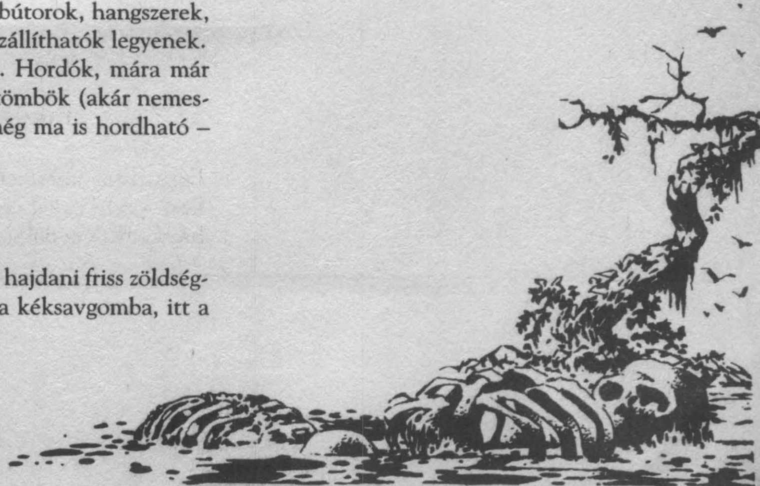
Igen impozáns, nyolcemeletes, erődszerűen masszív, khoór-típusú raktárház. Egyike a kevés számú épületeknek, ahol épen maradtak a teraszok – amelyek könnyen leszakadnak, ha a JK-k ügyetlenül (Ügyességpróba) lépnek rájuk. Alatta állni ilyenkor még veszélyesebb. A keskeny lépcsők a falak belső oldala mentén kúsznak egyre magasabb szintekre.

Az első két szint a kereskedő gazdagon berendezett magánlakosztálya. Gyönyörű bútorok (mint a bútorkészítőnél, lásd ott), hatalmas könyvtár (lásd könyvtár, csak szerényebb méretekben, és a téma is egyrészt „szakmai" – térképek, számlakönyvek –, másrészt pajzánabb, szórakoztató jellegű). Hatalmas ebédlő és fürdőterem, bálterem tükrökkel, kandeláberekkel, (ma már nem annyira) értékes szőnyegekkel és függönyökkel. Sikeres kalandozók rátalálhatnak egy titkos rekeszben a kereskedő egyik kincstárára is: 58 db ötszögletű, sheralani veretű aranypénzre, egy háromezer éve élt kyr császár képmásával. Sajnos a legszebb bútorok, hangszerek, szobrok, amforák stb. túl nehezek ahhoz, hogy „csak úgy" elszállíthatók legyenek.

A magasabb szinteken jól védhető raktárszobák vannak. Hordók, mára már meghatározhatatlan színű és állagú folyadékokkal, nyersfém tömbök (akár nemesfémek is), időrágta selymek és díszes ruhák (néhány talán még ma is hordható – amíg el nem hagyja a szigetet).

10: Piactér

Igen rossz állapotú, alacsony piaci épületek egy tágas téren. A hajdani friss zöldséggyümölcs érthetően a múlté már. Mindent vastagon benőtt a kéksavgomba, itt a legerősebbek az illúziók...





A városban kóborló kísérteteket csak akkor vesd be, ha a JK-k szeretik a harcot, vagy megelégeled a fosztogatást. Legalább egy szörny azért kijár, hiszen nem véletlenül van ennek a városnak olyan gyilkos híre. A lidércek és fajtájuk fényes nappal elvileg meghúzza magát. De egy kísértetvárosban nemcsak a természet szabja meg a fényviszonyokat.

A sötét köveken kúszó bíborfolyondár éles peremű levelei meg sem rezdülnek, mintha itt sosem fújna a szél. A falak közt beszűrődő bágyadt, haldokló fényben alig tudjátok megkülönböztetni a színeket, mintha minden a szürke különböző árnyalataiba olvadna. Hangotok tompán kong, lépteitek visszhangja messze hallatszik a halott utcákon és... egyszer csak mintha a falak közül elszivárogna a maradék fény is... a korai óra dacára hideg hullámokban árad felétek a sikátorokon át a megelevenedett sötétség.

Ebben a sötétségben pedig valami mozdul...

Légy óvatos, hogy a JK-k lehetőleg túlélhessék a város élőhalottaival vívott összecsapást – hiszen másutt szükség van rájuk. A felbukkanó különféle szellemek gyakorlatilag korlátlan mennyiségben állnak rendelkezésedre. Nincsen „kiirtottuk az összes szörnyet, bátran körülnézhetünk"-jelenet!

A szörnyek, mint már olvashattad, csakis testetlen élőhalottak lehetnek. Egy élőlénynek nincs türelme és tápláléka, hogy háromezer évet kóboroljon egy kihalt város utcáin. Ne feledd, hogy valamennyi városi lidércfajta csak mágikus fegyverrel sebezhető!

Melegen ajánlott a *Bestiárium* vonatkozó részeinek alapos ismerete, nehogy menet közben derüljön ki, hogy a kísértet egy falásra végez az egész kimerült csapattal! Az utólagos „legyengítés" túl kínos, ezért a szörnyek típusát a kalandozók szintjéhez – és jelenlegi állapotához – mérten szabd meg! Maguk az élőhalottak a leggyengébbtől a legerősebbig:

- *Fantom*

Egyszerre legalább 1k6 támad. Egyszerű városlakók, akiket átkok pusztítottak el a káosz ostroma idején. Quiphann pusztulásának szomorú mementói.

- *Hekator*

A városőrök kóbor lelkei, a démondúlás idejéből. Meg akarták védeni Quiphant – mindenáron. Minden betolakodónak nekirontanak. Egyszerre többen is támadhatnak.

- *Rutilicus (ragályhalál)*

Szintén csoportosan támadnak. Ezeket a városvédőket gyötrő kór pusztította el az ostrom idején. Vigyázz, az általuk okozott *Vörös halál* akkor is kiirthatja később a kalandozókat, ha egyébként sikeresen teljesítik az egész kalandot!

- *Hatysa*

Egyszerre legfeljebb egy támad. Ez maradt Quiphann hajdani varázslóiból, akik a város bukása után nem tudtak beletörődni önnön végzetükbe: jobban ragaszkodtak inkább az élet látszatához. Illúzióival legszívesebben élő embernek, akár kalandozónak is kiadhatja magát. Kitalálhat valami mesét, amivel a JK-k közelébe férkőzik. Noha illúzióvarázslata – saját városában – jóval erősebb, mint egy másfajta hatysáé, taktikájának csak egyetlen hátulütője van: ókyrül beszél.

- *Árny*

Akármennyit bevethetsz, de vigyázz, nagyon erősek! (Egy túlütések sorozatát elérő arichcsapat - pl. 1k6 árny – akár egy kör alatt is kiirthatja a JK-kat, ha minden kocka ellenük fordul...) Az árnyak valaha kalandozóként estek el a város védelmében. Sorsuk ennek megfelelően kegyetlenebb is, mint az egyszerű halandóké.

- *Rémlátó*

A KM titkos fegyvere. Egy csapatnak egy is elég! Az a fajta kísértet, amely akkor kezdi el lélekpusztító munkáját, mikor a JK-k már elhagyják a kísértetvárost.

Kyria rossz sorsra jutott dekadens művészei – ők azonban a Quiphannt ostromló seregből származnak.

Ha a JK-k kiszabadítják az Álomangyalt, az kiűzi a megszállottból a rémlátomásokat okozó lappangó lelket, egyébként a rémlátó áldozata felkészülhet a legrosszabbra. További kalandok magvát hintheted el (a szó szoros értelmében), bár az áldozat JK valószínűleg nem örül az ötletnek. Lehetsz ördögien ravasz és kemény – hiszen ez a szörny jól mesélve a gyötrelem maga! Jóval több, mint egy adathalmaz a *Bestiárumból*!

- *Álomrabló*

(Ha a városban próbálnak éjszakázni, a bíborfolyondár éjjel nyíló virágai gondoskodnak az elalvásról, az Álomrabló pedig az álmokról...) Ha éjszakára a városban maradnak, ez akkora önbizalomra vall, hogy ne hagyd szó nélkül! Ha megfelelően kíméletlen akarsz lenni, ajánlatos részletesen végigolvasni az *Igazálom* varázslatát! Félő, hogy a felébredő túlélők – ha lesznek egyáltalán – már nem tudják végigcsinálni a kaland lényegi részét, az Álomangyal kiszabadítását!

Quiphann kincsei

A **háromezer** éves kísértetváros annyira veszedelmes, hogy igazságtalan volna a kalandozókkal szemben, ha életük kockáztatása árán egy – esetleg két – napot végigkutatva nem találnának semmi érdemleges információt vagy kincset. Természetesen a távozók (és a fosztogató bandák, kalandozók) igyekeztek kiüríteni a várost, de a kísértethad ezidáig megakadályozta a városka korlátlan kifosztását. A kalandozók számára is maradt tehát egy-két értékesebb emléktárgy. A kincsek nincsenek az egyes quiphanni épületekhez rendelve, mivel nem biztos, hogy minden KM ugyanolyan (és ugyanannyi) kincset adna a JK-knak, sokan esetleg túlzásnak tartanák a kincsek özönét. Szinte egyetlen értéktárgy sem bír mágikus tulajdonságokkal: a sikeres fosztogatók ezeket keresik – és találják – meg legelőször.

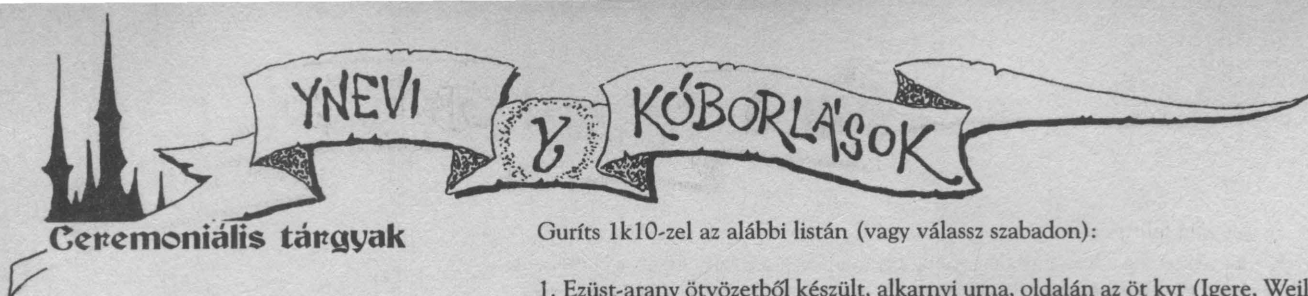
Fontos: A tárgyak mögött zárójelben a javasolt *minimális* kereskedelmi ár található, ez az Északi Szövetségen belül érvényes, persze Toronban, vagy bármely értő szemű műgyűjtő számára jóval többet is érhet egy-egy relikvia!

Ne feledkezz meg a *Sziget Aurája* résznél leírt *Időcsapás* hatásáról, ha a kalandozók elhagyják a szigetet!

Guríts 1k6-tal, utána 1k10-zel, vagy válassz szabadon az alábbiak közül, ha jónak látod!

1k6:
1. Ceremoniális tárgyak
2. Díszes kidolgozású köznapi tárgyak
3. Ruhák, használati tárgyak
4. Hangszerek, ékszerek
5. Fegyverek, vértek
6. Szobrok, vagyontárgyak





Ceremoniális tárgyak

Teríts 1k10-zel az alábbi listán (vagy válassz szabadon):

1. Ezüst-arany ötvözetből készült, alkarnyi urna, oldalán az öt kyr (Igere, Weila, Morgena, Sogron, Tharr) istenség stilizált ábrázolásával – *Vallásismeret* Mf esetén *esetleg* felismerhetők az ábrázolt alakok. (7a)

2. Ceremoniális célú, öklömnyi aranylabda, felszínén alig kivehető kyr rúnák és rituális ábrázolások. (10a)

3. Hatalmas, aranyötvözetből készült – feltételezhetően rituális célokra használt – ivókehely, csaknem másfél liter űrtartalommal. A kehely egy páncélos lovag és valami sárkányféle küzdelmét ábrázolja, igen élethűen. (4a)

4. Ötágú rituális gyertyatartó – 5 ynevi font súlyú! – az öt kyr isten ábrázolásával. Minden isten égnek emelt karja egy-egy gyertyát tart. Színezüstből, megfeketedett az időtől. (5a)

5. Kyr nemesférfi halotti maszkja vertaranyból. (4a)

6. Vertarany, fejhez simuló ceremóniasapka, elöl, hátul és oldalt a Háromfejű három manifesztációjának dombornyomatával. (6a)

7. Tűzmarta, meteorvasból kovácsolt rituális (varázslói?) bot, feje fogait meresztő, rubinokkal kirakott szemű (5a/rubin) csuklyás kobrát (Tharr?, Sogron?) ábrázol. (A bot rubinok nélkül 3a.)

8. Kilenc karcsú ággal ékes, felül nyitott, platina-arany ötvözetből készült korona, az elején nagy lila drágakővel. (90a)

9. Aranyozott nyelű, platina pengéjű szertartási sarló. A nyélen aratási jelenetek, növényi ábrák stb. (2a)

10. Egyetlen hegyikristályból faragott, öklömnyi szertartási harang, mithrillből készült harangnyelvvel. A harang felszínén kámzsás alakok vonulnak körbe a csillagos ég alatt. (90a)

Díszes kidolgozású hétköznapi tárgyak

Teríts 1k10-zel az alábbi listán (vagy válassz szabadon):

1. Alkarnyi ezüst ékszeres ládika (kiborítva, üresen), mely egy fésülködő, tó tükrében önmagát csodáló kyr hölgyet ábrázol, körötte erdei állatok és madarak. Istennőábrázolás? (1a)

2. Tekeredő kígyót formázó, aranyozott acél ajtókilincs. (2a)

3. Aranyból készült íróvessző egy elefántcsont dobozban. A doboz fedelén egy írnok, amint egy tekercs fölé hajol. (2a)

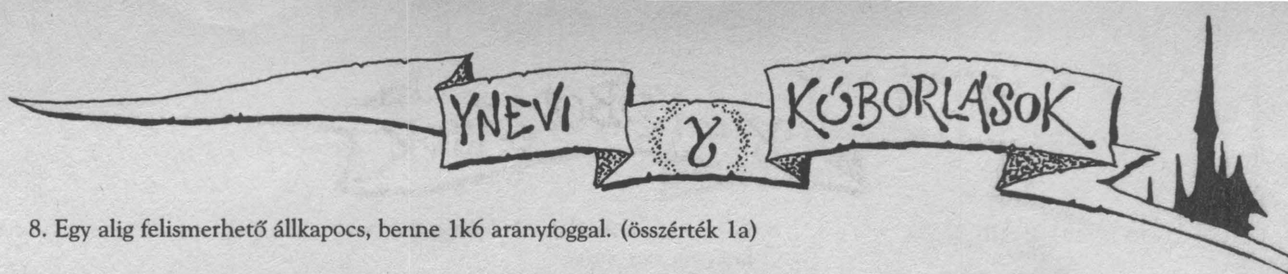
4. Acélötvözetből készült tolvajkészlet: tollas- és álkulcsok, feszítővasak, kinyitható mászókampók, üvegvágó pengék, kifeszíthető drótfűrészek, csípőfogók, fekete bőrkesztyű és bőrmaszk, az utóbbiak igen megviselt állapotban. (2a)

5. A kyr sakk, a *morgeas silendum* (ismertebb nevén gortham) egyik figurája, a *dom*: ujjnyi harcosforma figura platinából. (2a)

6. Hatoldalú, arany-platina ötvözetű dobókocka, a pontok helyén apró lyukak, bennük mákszemnyi csiszolatlan gyémántok. (10a)

7. Tekercstartó henger vasfából, a zárósapka ezüstberakással (2a)





8. Egy alig felismerhető állkapocs, benne 1k6 aranyfoggal. (összérték 1a)

9. Fél láb átmérőjű, ovális, aranykeretes tükör – nyél nélkül –, hátlapján nemes vonású kyr női arc. (4a)

10. 1k6 darab, légmentesen záró illatszeres üveg. Az üvegekben ezüstfehér, kenőcsszerű anyag, kellemes, háromezer évvel ezelőtt divatos illatkombinációval. (1 arany üvegenként)

Ruhák, használati tárgyak

Guríts 1k10-zel az alábbi listán (vagy válassz szabadon):

1. Griffonfejet mintázó ezüst ruhabross, két féldrágakővel a szemek helyén. (12a)

2. Csuklóra kapcsolható karperec, igazgyöngyökkel kirakva, a gyöngyök között aranyszál kanyarog. (30a)

3. Alkarra, csuklókra és bicepszekre húzható aranyozott – igen dekoratív, ötödkori – karpántok: 1k6 darab. (darabonként 1a)

4. Félholdforma platina övcsat. (1a)

5. Hétszögletű szemtakaró platinából (elveszített szem lefedésére), a széleken három-három lyukpárral a rögzítőzsinór befűzésére. A lefedett szem helyén egy stilizált szem vésete, a szem helyén egy rubinnal. (összesen 15a)

6. Aranyfésű, markolata sárkányfejet formáz, két cseppformájú szeme drágakő. (drágakövek 5-5a, fésű 2a)

7. Platina-arany ötvözetű sarkantyú – fél pár – aprólékos kidolgozással, de meglehetősen megviselt állapotban. (1a)

8. Báli maszk (csak a szemeket fedi, a járomcsontokig), ismeretlen fekete fémből, a szemekből mákszemnyi féldrágakő „könnyek” peregnek végig az álarcon. (12a)

9. Kulcstartó 2k10 kulccsal. A kulcsok platina-réz ötvözetből készültek, minden darab – akárcsak a kulcstartó – 1-1 ezüst értékű.

10. Platina-ezüst ötvözetből készült, egyetlen darabban megformázott műkéz, a körmök helyén elefántcsont berakás. (3a)

Hangszerek, ékszerek

Guríts 1k10-zel az alábbi listán (vagy válassz szabadon):

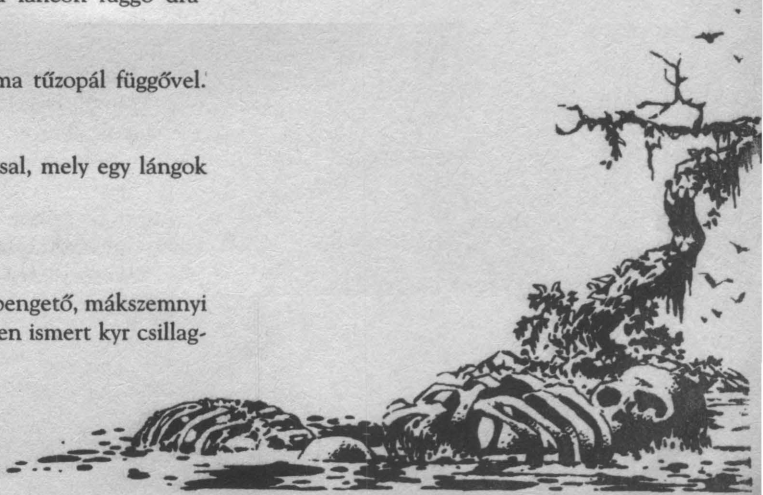
1. Fél pár, felcsatolható arany fülbevaló (klipsz), hosszú láncon függő drágakővel – lapis lazuli. (5a)

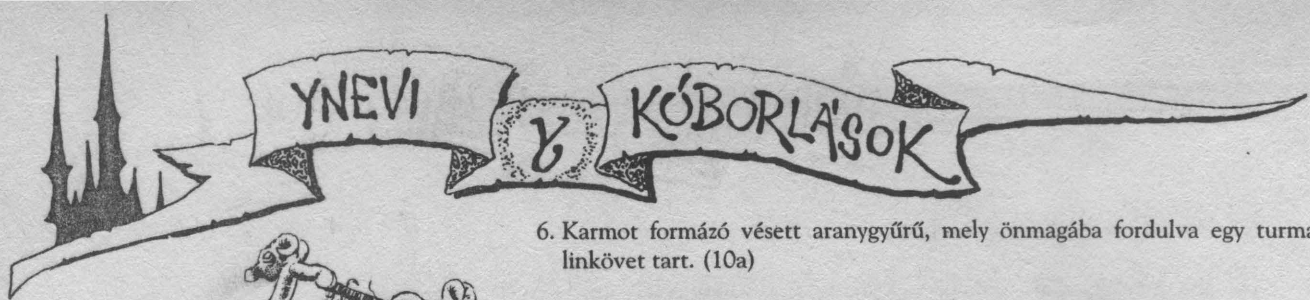
2. Igen finom kidolgozású nyaklánc, gyönyörű, cseppforma tűzopál függővel. (150a)

3. Fél arasz átmérőjű, domború platina medál rézberakással, mely egy lángok közül felszálló Főnixet ábrázol. (2a)

4. Pipaformájú apró aranysíp aranyozott nyakláncon. (1a)

5. Valami ritka (talán már kihalt) állat csontjából készült pengető, mákszemnyi gyémántokkal berakva; a gyémántok az Égi Pöröly néven ismert kyr csillagképet ábrázolják. (1a)







6. Karmot formázó vésett aranygyűrű, mely önmagába fordulva egy turmalinkövet tart. (10a)

7. 2k10 aranylapocskából összefűzött (női) bokaperec. (2k10 arany)

8. Gyönyörű kidolgozású, aranyötvözetből készült, fuvolaszerű hangszer. (6a)

9. Uscayhafából faragott, elefántcsont berakású, harminckét húrú, teljesen működőképes hárfa, gerincén kyr vésetek: „Örömhozó". (50. arany).

10. 1k6 rubindíszes hajtű. (darabja 2a)

Fegyverek, vértek

Guríts 1k10-zel az alábbi listán (vagy válassz szabadon):

1. Dobókések (1k6+1 db) egy igen rossz állapotú bőr tartóban. A kések acélötvözetből készültek (darabja 7a értékű) és a beléjük vésett rúnáknak köszönhetően ennyi idő múlva is borotvaélesek: találat esetén egy átlagos dobótőr sebzésén felül +1 Fp sebzést okoznak.

2. Csillogó meteorvasból kovácsolt, emberméretű sodronying egy vasfa ládában. A sodronying nem mágikus, de vetekszik a legjobb abbitacéllal: SFÉ:4, MGT: 0, súly 10 font, ára legalább 50 arany. A napfényben szikrázó meteorvas lenyűgöző látványt nyújt – és csak úgy vonzza a tolvajok hadát...

3. Vértezet ló számára: könnyű acélötvözetből kovácsolt lapokból, kékacél rögzítőkapcsokkal és láncokkal. Egy régi kultúra utánozhatatlan remeke. SFÉ:4, MGT: 1, súly 25 font, ára 70 arany.

4. Lábnyi hosszú elefántösztöke (ankus) platinaötvözetből. Egyik vége tűhegyes kampóban végződik, másik vége egyetlen platinatömb (buzogányként is használható – már ha valaki ilyesmire vetemedne), értéke 90 arany.

5. Mellmagasságig érő, hatalmas, vertarany pajzs (nehéz és törékeny – feltehetően dísztárgy), egy pallosát emelő Pusztítót ábrázol meglepő részletességgel. A pajzs csúcsán kyr szimbólumok – talán pajzsjelek, históriás ábrák. A pajzs másik oldalán hatalmas kampó, amellyel a falra rögzítették. (80a)

6. 1k6 ezüst nyílhegy. (darabja 1 ezüst)

7. Hatalmas, másfél kezes kékacél kard – meglepően karcsú pengével és kis súllyal. A kardgomb egy agátkő. A kard nem mágikus. (50a – drágakővel együtt).

8. Platinaberakású tőr, markolatában achátkő. Ha kézben van a tőr, a kő hatása olyan, mintha a tőr hordozója folyamatos „Hatodik érzék" diszciplína hatása alatt állna. (20a, ha nem ismerik fel a kő hatását, egyébként...)

9. Emberméretű, káprázatos kidolgozású, láncingszerű ruha platina-arany ötvözetből. Harci értéke csekély, valószínűleg ünnepi vagy ceremoniális célokra szolgálhatott, de láncing helyett is hordható: SFÉ: 2, MGT: 1 – a környezetre tett impresszív hatásról nem is beszélve... (40a)

10. Kékacélból faragott, keskeny kyr harci nyereg. A tökéletes vonalú nyeregre vésett csatajelenetek kidolgozása egy háromezer éve élt kyr mesterkovács kezét dicséri. (14a)



Szobrok, vagyontárgyak



Guríts 1k10-zel az alábbi listán (vagy válassz szabadon):

1. Alkarnyi színarany szobor, mely egy ágáló unikornison lovagló, lobogó hajú, íját felajzó gyönyörű amazont (emrelin?, korai Arel-ábrázolás?) ábrázol. (9a)
2. Alkarnyi ezüstrudak (1k6 db, rudanként 1a értékű), a Kyr Császári Kincstár birodalmi hitelesítő jegyével.
3. Kyr pallosra támaszkodó páncélos Pusztító arasznyi szobra, kopott elefántcsont. (4a)
4. Csaknem teljesen szétrothadt bőrszíj, felfűzve rá 2k10 kyr eredetű (rualani) hétszögletű platina érme – értékük érménként 1 arany.
5. Valószínűleg gyermekjátéknak szánt, finom kidolgozású páncélos kyr bronzszobor. Meglehetősen megviselt, egyik karja letörve, a szemek helyén apró türkizdarabok. (4a)
6. Csiszolt rubin lángnyelvek közepette felemelkedő vörösréz kígyószobor (Tharr?). A kobra szemei helyén is rubinok. (30a)
7. Túlságosan feltűnően elásott kincsesládikó, egyszerű zárral. 1k6 platina, 1k10 aranyérme Enrawell tartomány fénykorából, és egy – törpe eredetű – mithrillérme! (platinánként és aranyanként 1a, a mithrillérme *minimum* 10a!)
8. Megmunkálatlan, öklömnyi abbittömb. (minimum 30 arany!)
9. Morgena istennő füstkvarc szobra (a JK-k valószínűleg nem ismerik fel!) a szobor légiesen könnyed női alakot ábrázol, furcsasága, hogy ha bizonyos szögből esik rá a fény, a szobor egyszerűen eltűnni látszik. (20a)
10. 1k6 aranyrúd, Toron tartomány hitelesítő pecsétjével. (rudanként 30a).

Quiphann könyvei

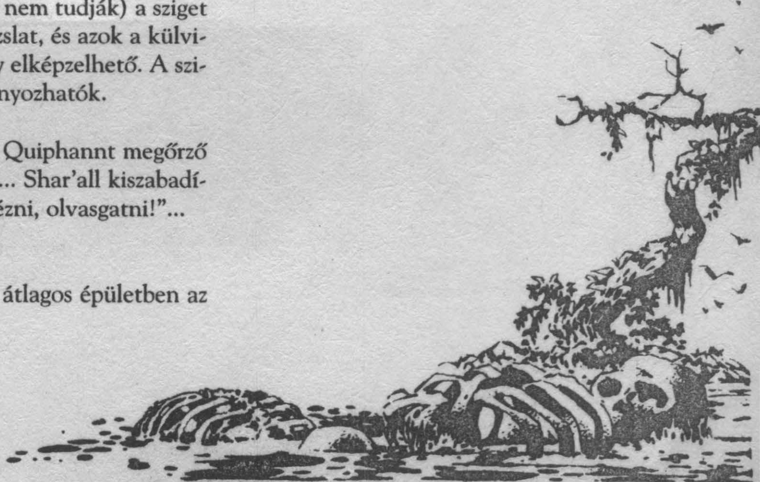
„Találtatok néhány könyvet, de nem tudjátok elolvasni, mert ősi nyelven van írva. Szóval tudtok kyrül olvasni? Akkor meg szétrágták az egerek!"

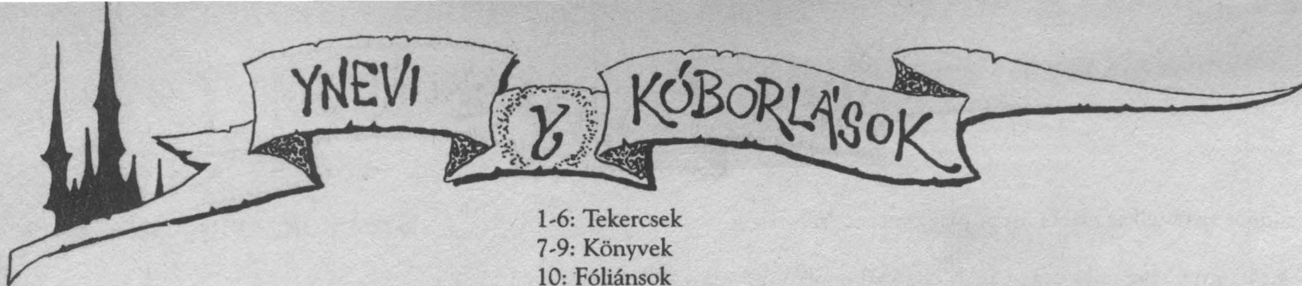
Egy igazi kalandozó nem éri be ilyen lapos magyarázatokkal, ezért az alábbi kis összefoglaló segít a talált könyvek életszerűbbé varázsolásában. A Quiphannt járó kalandozók számos helyen botolhatnak könyvekbe. Az ókyr nyelven írt szövegek természetesen csak a megfelelő ókyr nyelvismeret birtokában olvashatók (ezen a szinten már nemegy mágiatudó ismerheti), ám hozzáértő kezekben felbecsülhetetlen értéket képviselhetnek. Sajnos (bár ezt még a kalandozók nem tudják) a sziget elhagyásakor megszűnik a könyveket épségben megőrző varázslat, és azok a külvilágba jutva hirtelen öregszenek háromezer évet! Az eredmény elképzelhető. A szigeten, a városon belül azonban a könyvek szabadon tanulmányozhatók.

Egyéb részleteket lásd a *Sziget Aurája* résznél!

Fontos: Az Álmodó Angyal kiszabadításával megszűnik a Quiphannt megőrző mágia is és a kísértetvárost percek alatt elemészti a múló idő... Shar'all kiszabadítása után nem lehet tehát visszajönni „még egy kicsit körülnézni, olvasgatni!"...

A könyvespolcokon különféle irományok találhatók. Egy átlagos épületben az alábbi megoszlásban:





1-6: Tekercsek
7-9: Könyvek
10: Fóliánsok

Egy könyvtárban a megoszlás természetesen változik:

1-6: Könyvek
7-9: Fóliánsok
10: Tekercsek

Tekercsek

Dobj 1k10-el a tekercs típusának meghatározására, vagy válassz szabadon az alábbiak közül.

1-2. Költemények
Szerelmes versektől a csatadalokon és a rövid filozofikus verseken át a vallási zsoltárokig.

3-4. Műszaki leírás
Útmutató a különböző fegyverek, páncélok netán csatagépek megalkotásának rejtelmeihez. Csak (kyr nyelven is értő) szakember számára hasznosítható, de még neki is vannak gondjai a háromezer éve élt mester szakmai zsargonjával. Az ősi tudás mindazonáltal figyelemre méltó.

5. Napi feljegyzések – kereskedelmi, politikai stb.

6. Szerelmeslevél.
A kyrek is érző lények, még ha nem is annak tűnnek. Háromezer éve élt őseik pedig nagyon különböztek a mai Toron kiszámíthatatlanul kegyetlen, dekadens uralkodóitól. Egy bárd számára felbecsülhetetlen érték – képzeljük el az erioni nemes háláját, akit háromezer éves, ókyr bókokra tanít udvari dalnoka!

7. Számlalevél (számsorok, áruk felsorolása)
Na, ez az, aminek ma már igazán nem sok haszna van.

8. Történelmi feljegyzések.
Ezek értékét talán nem kell ecsetelni. Crantai háborúk, a Ryeki Démoncsászárság taktikája és bukása, a Godorai Birodalom utóvédharca Kránnal szemben... *akármi*. Mellékesen – ha kibírják a sziget elhagyását – zárt ajtókat nyitnak meg még Doranban is.

9. Olvashatatlan feljegyzés

10. Varázstekercs
Sokféle témájú lehet. Elméleti fejtegetésektől kezdve egy konkrét varázslat leírásáig, netán egy tekercsről felolvasható, azonnal aktivizálódó varázslat, vagy varázslattörő hatás... bármi. A hozzáértők szemében felbecsülhetetlen kincs.





1. Alkimista feljegyzések

1k6:

1. Olvashatatlan macskakaparás
2. Befejezetlen kísérletek leírása
3. Kudarcba fúló kísérletek leírása
4. Érthetetlen alkimista szimbólumok
5. Savak és porok rendszerezéséről szóló leírás
6. Oldalszéli feljegyzésekkel kiegészített, szimbólumokkal telezsúfolt könyv. A könyv végén a szimbólumok (pl. sárkányláng, kígyószem, kristálytükör stb.) fordítása és értelmezése A könyv tartalma igazán értékes is lehet, attól függően, mit tervezel egy következő kalandban.



2. Quiphann történelme
Leírja a város alapítását. A sogroniták győzelmét Morgena hívei felett. Homályos célzás az Álomangyal foglyul ejtésére.

3. Sha-Quir-Lior kyr nemesi család krónikája

4. Vallásos könyv a Tharr előtti időkből
Morgena, Sogron, vagy akár a még inkább elfeledett kyr Istenek, Igere vagy Weila vallásos-filozófiai leírása, esetleg csak egyszerű fohászok, litániák.

5. Napló
Bepillantás egy másik nép évezredekkel korábbi hétköznapjaiba, számos, mára már érthetetlenné vált utalással.

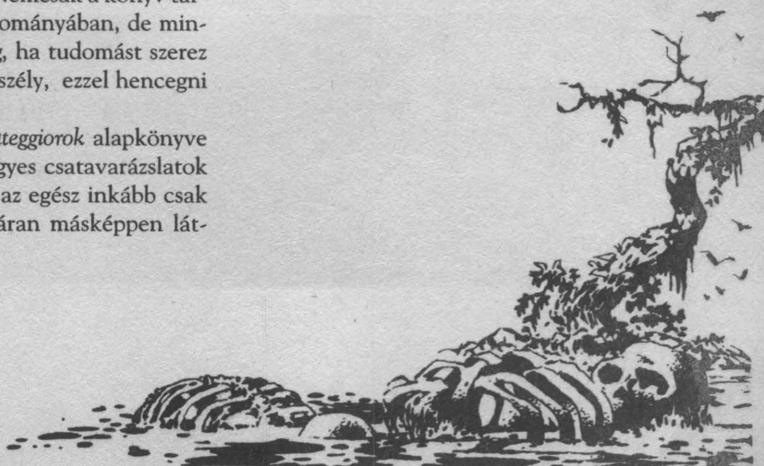
6. Füveskönyv
A quiphanni növények képekkel kiegészített leírása, részletezve felhasználásuk módozatait. (Étkezési növényektől a kábítószereken át a mérgekig.) A növények közül néhány már nem él a környéken, egy herbalista azonban mégis rengeteget tanulhat a könyvből.

7. Állathatározó
A Quiphann könyékén élő állatok és szörnyek leírása, képekkel.
Háromezer év alatt nem sokat változott a fauna, inkább *Élettan* ismeretek szerezhetők belőle.

8. Versgyűjtemény
Lásd a hasonló témájú tekercseket. Természetesen ez sokkal értékesebb.

9. Értekezés
Meglehetősen fajgyűlölő filozófiai fejtegetések a kyrek és az „alsóbbrendű népek" (emberek, elfek, törpék, orkok) viszonyáról illetve a velük való bánásmódról.

10. Varázslói könyv
Lásd a hasonló témájú tekercsnél. Vigyázz! Ha egy ilyen témájú könyv épségben elhagyja a szigetet, attól kezdve bármi megtörténhet! Nemcsak a könyv tartalma jelenthet forradalmi újrafelfedezéseket a mágia tudományában, de minden valamirevaló toroni mágiatudó a JK-k sarkában liheg, ha tudomást szerez a könyvről. Egy ilyen varázskönyvet birtokolni kész életveszély, ezzel hencegni pedig az öngyilkosság egy különösen ostoba formája.
Ha jónak látod, a könyv lehet a kyr csatamágusok, a *strateggiorok* alapkönyve is, tele a harctéri stratégiára vonatkozó feljegyzésekkel, egyes csatavarázslatok leírásával. Megfelelő mester, és kyr mágusi alapok nélkül az egész inkább csak megtanulhatatlan érdekesség, Toronban viszont ezt jó páran másképpen látják...



Nagy, vaskos, kapcsos könyvek, kemény borítóval, zárakkal, csapdákkal védve.

A védelem típusai: (1k6)
1-3. 1k6 zár (részletesen lásd lentebb)
4-5. 1k6 rúna (részletesen lásd lentebb)
6. Zárak és rúnák

A zárak típusai:
1. Egyszerűen kulccsal nyílik: „normál" zár, Tolvajok előre!
2. Rejtett zár: valahol a borítón van, egy bizonyos részt kell megnyomni, rosszabb esetben rá kell helyezni a kulcsot, hogy a két fedelet összezáró kapocs kioldódjon.
3. Csúsztatható (szám-) zár. Egynél több ilyen ne legyen!
4. Összetett zár: a borítón különféle szimbólumokat (fémdíszítéseket) kell meghatározott sorrendben megnyomni. Tévesztés esetén esetleg méreg szabadul fel valamelyik megcsúszó éles fémdarabból. Ennyi év után nem valószínű, hogy a méreg megőrizné hatását.
5. Többszörösen összetett zár: mint az összetett zár, de a helyes megnyomási sorrend után a zárókapocs nem oldódik ki, hanem (minő csalódás!) láthatóvá tesz egy kis rejtett, kulccsal nyíló zárat. Elő a tolvajkulcsokkal!
6. Szókulcsra nyíló zár. Kegyetlen, a maga egyszerűségében. („Hogy mondják azt ókyrül, hogy...")

A rúnák típusai:
Egy részük azonnal ható (elektromos kisülés, mérgezés, rothadás, vakítás stb.), a sebzés sose haladja meg a 6k6 Fp-t: egy egyszerű halandónak, vagy tolvajnak még Kyriában is elég volt ennyi. A rúnák másik típusa lassú átkot (pl. mágikus betegséget, lásd *Első Törvénykönyv)* bocsát a balszerencsés kísérletezőre.

A fóliánsok fajtái:
1-2. Az Elemek Uralma
A négy őselem (tűz, víz, föld, levegő) filozofikus szemléletű leírása, és a velük való bánásmód. Jellemző, hogy még egy Ordanban tanult sogronita számára is tud újat mondani a tűzmágiáról.
3-4. Vallásos könyv
A kyr ősistenek legendáriumával, az Isteni Síkok mibenlétét taglaló filozófiai fejtegetésekkel, utalással az Ősi Egyezményre stb. Kell-e méltatni az értékét?
5-6. Démonidéző kódex
A Ryeki Démoncsászárság idejéből. Minden lapja a gonoszság maga. A démonok történelme. Elmélkedés a démoni síkokról. A leggyakoribb démonok idézésének és uralásának módjai. Bevezetés a szerafista mágiába. Hatványozottan vonatkozik rá mindaz, ami a varázslókönyvnél olvasható. KM! A kódex maga ínycsiklandozásnak megfelelő, de ha jót akarsz magadnak, egy ilyen könyv lehetőleg ne hagyja el épen a sziget auráját!
7-8. Stratégia
Az évezredeken át győztes kyr stratégia taglalása, konkrét csataleírásokkal. Harcosok, csatamágusok, történészek számára ínyencfalat.
9-10. Varázslói kódex
Konkrét varázslatleírások tapasztalati mágusok (boszorkány, boszorkánymester) számára – brutálisan hatékony, „újszerű" varázslatokkal. Elvégre egy olyan nép varázslatairól van szó, mely elűzte, térdre kényszerítette vagy elpusztította minden ellenségét! Mivel ez a könyv is csak papírból (pergamenből) van, ez sem valószínű, hogy túléli a sziget megőrző aurájának elhagyását...
Részletesen lásd a Varázslói könyvnél és a Varázstekecsnél. A tudás még veszélyesebb formája.

Összefoglalás

A **Daroveen** felé utazó JK-kra először az alsórévi kompnál csapnak le az álgróf felbérelt orvlövészei egy kora délutáni órán. Nerchien on-Massort, az Angyalkardot hozó ifjú toronit akarják kivégezni – és tervük sikerrel is jár. A Kard – igazi kyr műremek – a JK-k ölébe pottyan. A nyílzáporban halálos sebet kap Mirolla, a szigetre igyekvő álruhás fejvadászlány is.

Két súlyos sebesülttel a fedélzeten a kalandozók a közeli városba, vagy a még közelebb eső romtemplomba mehetnek. On-Massor menthetetlen, ám Mirolla élete még megmenthető, de csak akkor, ha még a tutajon valamelyik JK gyógyítani kezdi.

A romtemplomban megdöbbenve tapasztalhatják a „Noir-papok" közömbösségét „leendő tanítványuk" iránt, míg az ismeretlen zarándok halála igencsak megrázza őket. Az „álompapok" a fekete csuhás zarándok kardja után is érdeklődnek majd megpróbálják megszerezni azt.



A súlyosan sebesült renegát tűzvarázslók ultimátumot hoztak: a „Noir-papok" egy napot kapnak, hogy elhagyják a szigetet! A légkör igencsak feszültté válik és a JK-knak dönteniük kell, a templomőrzők mellett vagy ellen foglalnak állást. Ha a tűzmágusok pártjára állnak, Dochyon és Daveghar erőt gyűjtenek és másodjára felbérelt banditasereg élén térnek vissza a JK-kkal együtt.

Ha a JK-k a Kút őrzőivel tartanak, az átkozódó renegátok nélkülük vonulnak el.

Ha a JK-k a szigeten töltik az első éjszakát, az ébren maradókra zaklatott éjszaka és kellemetlen találkozások várnak a templom romjai között. Az elalvók álmaiért pedig a Morgena-Angyal és Noir vív csatát az Antisson. Az álgrófnak dolgozó Abbit Kosok már az első éjszakán megkezdik a papok legyilkolását: a közeli Fojtómocsárból megidézett mocsárférgek hada vízbe vonszolja az egyik „Noir-papot"

A második napon az ál-ordani tűzvarázslók banditasereg élén térnek vissza, hogy birtokba vegyék a templomromokat. A szigeten óriási zűrzavar lesz úrrá, a zarándoksereg pánikszerűen menekül. A kalandozók segítségével a Morgena-hívek feltételezhetően visszaverik az ostromot.

(Ha a JK-k ezen a napon valamennyien a városban vannak, ezt az egész epizódot ki is hagyhatod, a tűzvarázslókat később hozzácsapva az álgróf zsoldoshadához, vagy az Abbit Kosokhoz!)

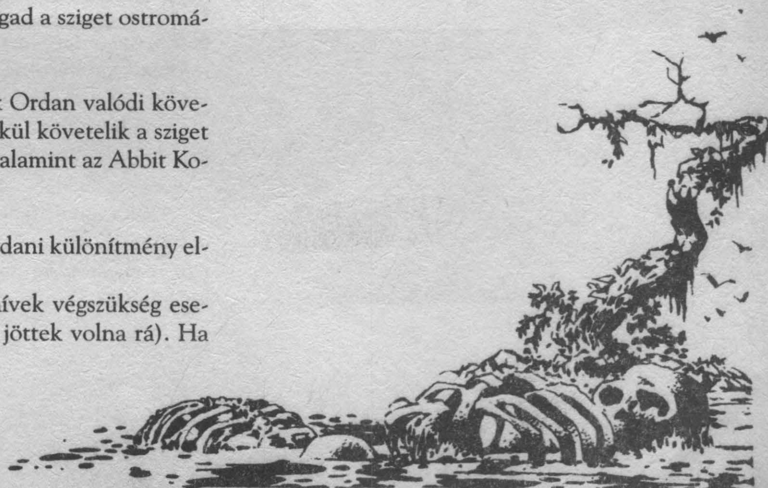
A kompnál elesett Mirolla nyomában – a második nap estéjére – megérkezik a Szárazszeműek fejvadászainak néhány újabb tagja. Ezen az éjszakán már a klán is a szigeten ólálkodik és – megbízatásához híven – gyilkolja a „Noir-papokat", ahol éri! Az áldozatok fejét magukkal viszik, hogy a klán (és Toron) halottidézői kifaggathassák őket. Az Abbit Kosok ezúttal egy *Mocsárködöt* szabadítanak a sziget védőire.

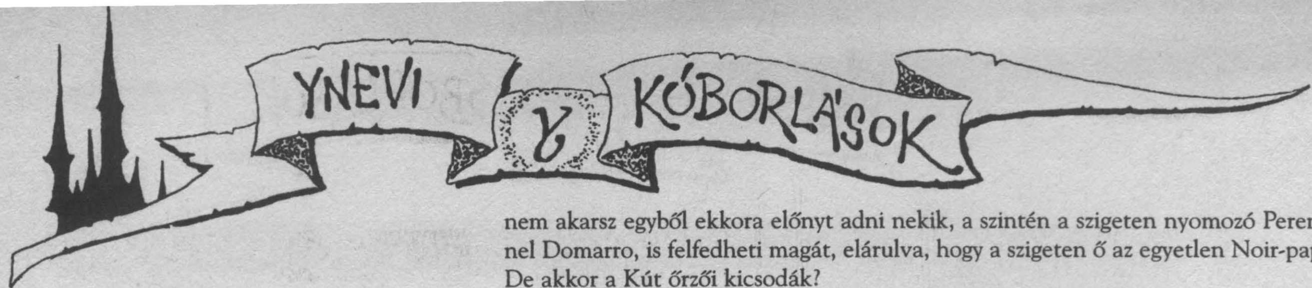
A harmadik napon – ha még van harmadik nap – az álgróf megelégeli a háttérben dolgozó Abbit Kosok „finom" módszereit (mely eddigre minimum a felére csappantja az álpapok létszámát) és daroveeni zsoldosokat fogad a sziget ostromára.

A negyedik napon – ha van negyedik nap – megérkeznek Ordan valódi követei. Öt Főnix, öt tűzvarázsló és öt Sogron-pap. Alkudozás nélkül követelik a sziget azonnali kiürítését és a „renegátok" (Dochyon és Daveghar, valamint az Abbit Kosok tűzmágusa) átadását.

A JK-k, ha eddig élve megússzák, rádöbbennek, hogy az ordani különítmény ellen egyedül nem lehet esélyük.

Ha a helyzet bármikor kilátástalanná válik, a Morgena-hívek végszükség esetén felfedik az Angyalkard titkát (ha addig a JK-k még nem jöttek volna rá). Ha





nem akarsz egyből ekkora előnyt adni nekik, a szintén a szigeten nyomozó Perennel Domarro, is felfedheti magát, elárulva, hogy a szigeten ő az egyetlen Noir-pap. De akkor a Kút őrzői kicsodák?

Fontos: A Morgena-hívek – kezükben a Karddal – nem rohannak rögtön a Kút mélyére. Kezdetben reménykednek, hogy a felfogadott JK-k visszaverik az ostromot. Úgy tervezik, hogy mikor minden elcsendesedett és az utolsó „hitetlen" is elhagyja a szigetet, majd ünnepélyesen kiszabadíthatják az Álomangyalt. Amikor a támadások egyre komolyabbá válnak (és a JK-k teljesen legyengülnek) rádöbbennek tévedésükre.

Ha a JK-k megnyerik bizalmukat, végszükség esetén őket kérik meg a Kard Rítusára – egyébként az ostromlott templom védelmének hálátlan szerepét osztják rájuk. Ha a kalandozók rossz benyomást keltenek, minden erejükkel azon lesznek, hogy – kezdetben szép szóval, vagy ha az nem használ, a Shar'all által küldött rémálmokkal – a sziget elhagyására bírják őket.

A JK-k bármikor dönthetnek úgy, hogy a városban nyomoznak a különös papok után. Ha a városba mennek, (akár az első, akár a második napon), ellenséges hangulat fogadja őket. Az emberek nyugtalanok: grófjuk furcsán viselkedik az utóbbi időben. Ha felkeresik a grófot, az nyíltan kifejezi irántuk ellenszenvét, majd a romtemplom lerombolására uszítja őket. Ha megtagadják parancsát, előbb a helyi tolvajklánt, majd az Abbit Kosokat küldi a városába tévedő „bajkeverő kalandorok" elriasztására.

Az éjszaka – a városban is – maga a rémálom: aki elalszik, gyakorlatilag felébreszthetetlen, így ébren maradó társainak kell állniuk a tolvajok rohamát. Aki nem alszik, másnap sokkal kimerültebb lesz.

Ha üldözőbe veszik a tolvajokat, éjszakai kergetőzésre számíthatnak a daroveeni háztetőkön, a tolvajklán vadászterületén.

Ha – önként, vagy az álgróf parancsára – megtámadják a romtemplomot, a rivális kalandozócsapattal gyűlik meg a bajuk (a templomőrző Morgena-hívek ráígérnek a gróf ajánlatára, az Abbit Kosok pedig amúgy sem állhatják kalandozó-riválisaikat). Az álpapok nem fanatikusak: nyomasztó túlerő esetén a romvárosba menekülnek.

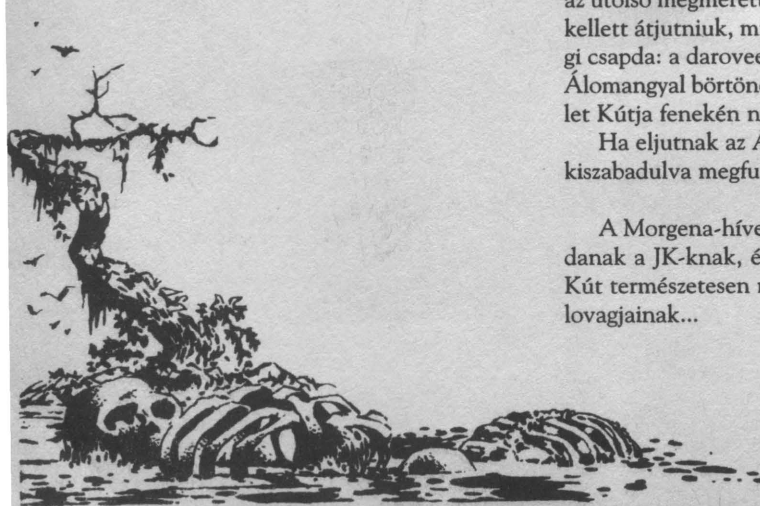
Végeredményben az őrzőkkel vagy nélkülük, de a JK-k eljutnak a Révület Kútjához. Amint a JK-k – az Angyalkarddal a kezükben – belépnek a templomba, megindulhat a romtemplom ostromának második, harmadik, stb. hulláma is. Ajánlatos először gyengébb, majd egyre erősebb támadókat küldeni rájuk, hogy – túlélésük érdekében – rá legyenek kényszerítve az Álomangyal kiszabadítására – csaknem függetlenül attól, mennyit tudnak meg Morgena híveiről.

Ha egyszer elszánták magukat a Kút felderítésére, versenyt futnak az idővel: gyakorolj rájuk mindig akkora nyomást, hogy őrült tempóban keressék a Kard felhasználásának titkát.

Két és fél ezer éve a Shar'allt bebörtönző Sogron-papok biztosak akartak lenni abban, hogy Morgena szolgáját avatatlanok nem szabadíthatják ki. A daroveeni templom hajdan arról volt híres, hogy a Tűzvarázsló Rend máguspapjai itt estek át az utolsó megmérettetésen. A beavatottaknak Sogron hírhedt Kilenc Próbatételén kellett átjutniuk, mielőtt befogadták volna őket. A Kilenc Próbatétel Kilenc ördögi csapda: a daroveeni templom alatt húzódó rövid, de gyilkos labirintus egyben az Álomangyal börtöne. A Shar'allt rejtő meteorittömbhöz vezető rövid járat a Révület Kútja fenekén nyílik.

Ha eljutnak az Álomangyal kriptájába, Shar'all a Kardba helyezi át lényegét és kiszabadulva megfutamítja a romtemplom ostromlóit, akárkik legyenek is azok.

A Morgena-hívek (ha még élnek és a JK-k oldalán harcolnak) köszönetet mondanak a JK-knak, és amint lehet, követik a Kardot magával hurcoló Shar'allt. A Kút természetesen már üres, akár át is engedhető Ordan követelőző, harcias paplovagjainak...



A fentiekből kiderülhetett, hogy a JK-k egy meglehetősen összetett vallási-politikai összecsapásba keveredhetnek – és bele is keverednek menthetetlenül, ha megfelelően motiválod őket! A kalandot eszetlenül, ököllel-karddal „megoldók" maguk alatt vágják a fát. Ha mindenkin keresztülgázolnak – ilyenkor te is szabad kezet kapsz –, reális kalandvezetés esetén úgy félúton elvéreznek. Ha azonban az eszüket használják, egy gyengébb csapat is hátradőlve gyönyörködhet olyan erők összecsapásában, amelyek ellen esélyük sem volna.

A kalandban annyi szabadon futó szál van, hogy pontos lefolyása előre megjósolhatatlan. A kezdeti események után a KM szabadon variálhatja a kalandelemeket, felváltva adagolva az információt és az ellenfeleket. A játékosok jellemétől és talpraesettségétől függően két homlokegyenest ellenkező befejezés is elképzelhető, ahol mindkettő helyes megoldásnak számít.

Figyelem! Ha a JK-k között Tharr-pap, Noir-pap vagy ordani tűzvarázsló van, a kaland jóval nehezebbé (de talán még izgalmasabbá) válik – a mesélő számára.

A kalandozók lehetőleg a könnyebb ellenfelekkel találkozzanak először, majd jöhetnek a veszedelmesebbek. Ha felismerik ezt a tendenciát, az állandó fenyegetettségérzet motiválja őket a kaland mielőbbi megoldására.

Perennel Domarro

Noir-pap

Jellem: Élet
Vallás: Noir

Erő	12	**Ép:** 6
Állóképesség	12	**Fp:** 33
Gyorsaság	13	**Pszi:** Mf
Ügyesség	14	**Ψp:** 29
Egészség	11	**Ment. ME:** 31
Szépség	17	**Din pajzs: Ment.**+10 Ψp, **Asztr.**+20 Ψp
Intelligencia	16	**Asztr. ME:** 55
Akaraterő	12	**Mp:** 41
Asztrál	16	**Vértezet:** nincs

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	tőr	vándorbot
Tám/kör	1	1
KÉ	28	22
TÉ	45	47
VÉ	92	108
CÉ	-	-
Sebz.	1k6	1k5

Képzettségek	Fok/%
Legendaismeret	Mf
Erkölcs	Mf
Vallásismeret(saját)	Mf
Írás/olvasás	Mf
3 nyelvismeret	
toroni, erv, dwoon	Af
Történelemismeret	Mf
Lélektan	Mf



Herbalizmus	Mf
Kultúra(toroni kultúrkör)	Af
Helyismeret (Toron)	Af
Antissjárás	Mf
Emberismeret	Mf

Kesehajú, vékonydongájú, sápadt fiatalember, akit soványsága, hosszú barna haja, lányos arca miatt legalább tíz évvel fiatalabbnak néznek a koránál (36 éves).

Az ifjú Domarro a Befogadottak Rendjének tagja, a rivális Noir-rend, a Bálványtagadók esküdt ellensége. Szemlélődő, fegyelmezett alkat – Noir-papban ritkaság. Talán ezért is választották őt paptársai a Daroveen melletti sziget felkutatására.

Domarro „megvilágosodásra" vágyó gazdag ficsúr álcájában érkezik a szigetre és bőven szórja a pénzt az álpapok körül. Már az első napon rájön, hogy nem a gyűlölt rivális szekta papjai bújnak meg a társairól lehúzott vérfoltos ceremóniaruhákban. Elvegyül a zarándokok között és a saját szakállára nyomozni kezd. Gyanússá akkor kezd válni, mikor a szigetet érő támadások ellenére sem hajlandó elhagyni a zarándokok sátortáborát – pedig egy ilyen törékeny, szemmel láthatóan gazdag úrifiúnak volna féltenivalója...

Ha a JK-k túl határozottan követelik távozását, egyiküknek-másikuknak felfedheti titkát és bevonhatja őket az álpapok titkának felderítésébe.

A Bálványtagadók iránt érzett gyűlöletét leszámítva nem igazán haragtartó típus: ha megismeri Morgena vallását, gyanakvással vegyes érdeklődéssel fordul az álomorzó kyrek bukott úrnőjének vallása felé...

Dochyon és Daveghar

Toron renegát tűzmágusai



(A két varázsló számottevően nem különbözik egymástól, ezért statisztikáik közel azonosak.)

Jellem: Halál
Vallás: Tharr, Sogron

Erő	13-14	**Ép:** 7
Állóképesség	13-14	**Fp:** 45
Gyorsaság	13-14	**Pszi:** Mf
Ügyesség	13-14	**Ψp:** 29
Egészség	12-13	**Ment. ME:** 35
Szépség	12-13	**Din pajzs:** 29
Intelligencia	14-15	**Asztr. ME:** 33
Akaraterő	16-17	**Mp:** 36
Asztrál	12-13	**Vértezet:** nincs

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	lángtőr	lángkard
Tám/kör	2	1
KÉ	23	19
TÉ	63	69
VÉ	109	123
CÉ	0	0
Sebz.	1k6	1k10

Képzettségek	Fok/%
2 fegyver használat	Mf
Pszi	Mf
Írás/olvasás	Mf
Nyelvek (erv, közös, toroni, kyr)	Af
Lovaglás	Af
Legendaismeret	Af
Mágiaismeret (egyéb varázslóiskolák)	Mf

Lobbanékony természetű, pökhendi, gőgös alakok. Toronban a famor kasztba tartoznak és az idegen földön is elvárnák a kasztjuknak kijáró bánásmódot. Egyetlen céljuk van: az újra felfedezett Sogron-templom meghódítása, felkutatása és – lehetőleg – kifosztása, mielőtt gyűlölt ellenségeik, a valódi tűzvarázsló rend megneszelné az ősi romtemplom feltárásának hírét.

A zauder-grófban kitűnő társat találnak pusztító terveikhez, így legelőször a gróf pénzbeli támogatásával toborozzák a banditahadat.

Taktikájuk:

Ha támadnak, Dochyon *Tűzkitöréseket* (12 Mp-ért 3E erősítéssel) hajít a kalandozók közé, Daveghar pedig – *Fémizzítással* – a legjobban páncélozott JK-t támadja. Ha Dochyon tűzkitörései nyomán tombolnak a lángok, Daveghar a *Szolga hívásával* egy elementált idéz a tűzből. Dochyon végül – ha marad még ideje és Mp-je *Belső Tüzet* bocsát az általa legveszedelmesebbnek ítélt varázstudóra (A tűzmágusok 6. TSZ-űnek számítanak!)

Az ostrom gyenge pontját ők maguk képviselik: ha bármelyikük is sebesülten (Fp-i eredeti 1/10-re csökkenve) visszavonul, a másik követi. Az ő vezérletük nélkül viszont az ostromló haramiák sem folytatják a támadást.

(Mirollát a fejvadászoknál, Nerchien on-Massort a Morgena-híveknél, a révészt az alakváltóknál találod.)

Az orvtámadó banditák

14 harcos, 3. tapasztalati szintűek

Útonállóvá aljasult kiszolgált zsoldosok és földönfutóvá lett parasztok. Az ereni igazságszolgáltatás már rég megtisztította volna tőlük Daroveen vidékét, ha nem találnak váratlan pártfogót – magában az álgrófban. A városhoz közeli, rossz hírű Csonthalom egyik elhagyatott borospincéjében tanyáznak – lásd a térképen. Tanyájukra mindig őrszem vigyáz, nagyobb csapat elől villámgyorsan eltűnnek az erdőben.

A zauder-gróf mindig éjszaka keresi fel őket, csuklyás idegen képében, aki mindig utólag – de busásan – fizet. Senki mással nem tartják a kapcsolatot. Az alsórévi megbízatás egy fekete csuhás zarándok megölésére szólt, a Morgena-hívő életét kioltó nyílvesszőkre tekert pergamenek üzenetei („tudod, hogy miért, te gazember!") – a figyelemelterelést szolgálják. Az írás egyébként az álgróf lendületes, úriasan cikornyás kézírása.

A 14 bandita harcértékei, szedett-vedett felszerelése csaknem megegyezik, vezérük jelenleg egy Kopasz nevezetű alak.



Jellem: Káosz
Vallás: nem jellemző

Erő	10-12	**Ép:** 12
Állóképesség	10-12	**Fp:** 24
Gyorsaság	10-12	**Pszi:** -
Ügyesség	10-12	**Ψp:** -
Egészség	10-12	**Ment. ME:** 3
Szépség	10-12	**Din pajzs.** -
Intelligencia	10-12	**Asztr. ME:** 2
Akaraterő	10-12	**Mp:**-
Asztrál	10-12	**Vértezet:** puha bőrvért
		MGT: 0
		SFÉ: 1





HARCÉRTÉKEK

Fegyver	íj	szekerce
Tám/kör	2	1
KÉ	20	20
TÉ	-	47
VÉ	-	98
CÉ	30	-
Sebz.	1k6	1k10

Képzettségek	Fok/%
Nyomkeresés	Af
Ökölharc	Af

(Ha akarsz adni Tp-t az elpusztításukért: 30 Tp/bandita.)

Taktikájuk a komp támadásánál található.

Fontos! A banditák, megbízásuknak megfelelően továbbra is a sziget körül ólálkodnak, és ha a JK-k el akarják hagyni „csak egy kicsit" a sziget auráját (hogy Isteneikkel felvehessék a kapcsolatot, hogy meditálhassanak, pszivel gyógyíthassák magukat, stb.) a banditák további nyílzáporral árasztják el a sziget körül csónakázó kalandozókat. Állandóan zavarják a szigetet elhagyó idegeneket, míg az utolsó szálig ki nem pusztítják őket. A nyílt harcot persze nem vállalják, az erősebb elől mindig az erdő mélyére menekülnek.

Tisztelendő Mesdan Sedechan

toroni harcos

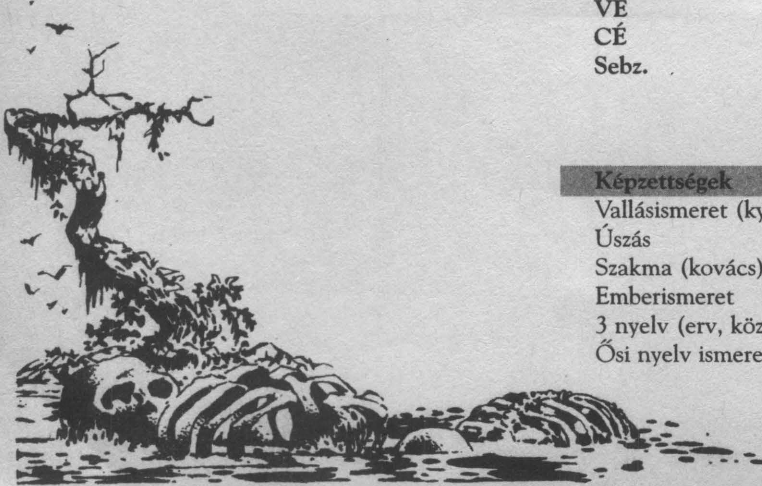
Jellem: Káosz
Vallás: Morgena

Erő	15	**Ép:** 12	
Állóképesség	13	**Fp:** 45	
Gyorsaság	14	**Pszi:** kyr *Mf*	
Ügyesség	14	**Ψp:** 24	
Egészség	17	**Ment. ME:** 3	
Szépség	13	**Din pajzs:** -	
Intelligencia	14	**Asztr. ME:** 3	
Akaraterő	17	**Mp:**-	
Asztrál	17	**Vértezet:** sodronying	
		MGT: 1	
		SFÉ: 3	

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	bot	tőr	hosszúkard
Tám/kör	1	1	1
KÉ	19	22	17
TÉ	22	20	69
VÉ	92	78	118
CÉ	-	23	-
Sebz.	1k10/2	1k6	1k10

Képzettségek	Fok/%
Vallásismeret (kyr vallás)	Mf
Úszás	Af
Szakma (kovács)	Af
Emberismeret	Mf
3 nyelv (erv, közös, toroni)	Af
Ősi nyelv ismerete (kyr)	Af



Írás/olvasás	*Af*
2 fegyver használata	*Af*
Tőrdobás	*Mf*

Erősen őszülő, körszakállas, ötvenes évei ellenére is izmos férfi. Mélyen ülő, fakószürke szemeiben mintha titkolt szomorúság lappangana, hangja mindig visszafogott – az a fajta, akinek nem kell kiereszteni a hangját, ha parancsolni akar.

A Toronból az ellenséges földre, Erenbe szakadt Morgena-hívek szellemi vezére. Hajdan lovagként szolgált egy nemesi vérvonalú családnál, amely a névtelenségbe taszíttatott, mert dacolni mert a Háromfejű Kígyópápájával. Mesdan családját és barátait veszítette a túlélésért vívott harcban és viszonzásul egyetlen dolgot nyert csupán: olthatatlan gyűlöletet Tharr és minden híve iránt. Megváltásnak tűntek számára az ősi kyr istennő, Morgena angyaláról szóló híresztelések. Ha az Angyal nem pusztult el, akkor az istennő sem bukott el végleg... Mesdan megesküdött, hogy egész hátralevő életét Morgena nevében a Tharr elleni harcnak szenteli – ezért vezette a maroknyi csapatot idegen földre, ezért tűri meg a szigeten az idegeneket. Az Angyal eljövetele pedig nincs messze már...

Egyszerű Morgena-hívek

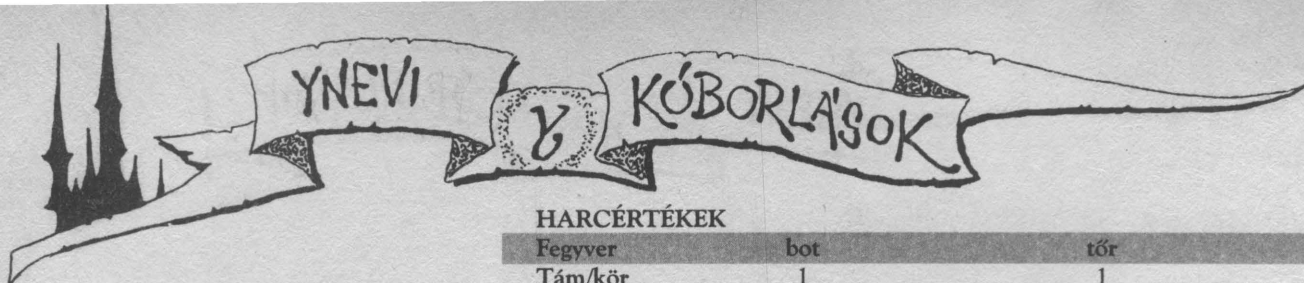
Az istennőjük visszatérésén munkálkodó, Tharr-gyűlölő toroniak csoportja. A Morgena-hívek nem egyértelműen jók vagy rosszak. Egy őrült szörnyisten uralma elől menekülő toroniak, akik Morgenában vélik megtalálni a lélek szabadulásának útját. A korábbi „valódi" Noir-papok lemészárlása valóban nem volt erkölcsös cselekedet – a birodalomban azonban mindennaposak az ennél könyörtelenebb megoldások is. Egy másik kultúra fiai ők, istennőjüket szolgálva egyszerűen *túlélni* akarnak az idegen földön.

Morgenát, az Árnyékúrnőt sem lehet egyszerűen a jó-rossz, fekete-fehér korlátai közé szorítani. Istennő – egy becsapott *nő*, aki elveszítette papjait, híveit – csaknem megsemmisült. A *Livinai Gyülekezet* hírhedt boszorkányai az Árnyékúrnő bosszúálló oldalát vették csak észre, holott – a szigetet meghódító hívek szerint legalábbis – Morgena lehet egyszer „Az Istennő" egy (talán) önmagát újra megtaláló, istennőit veszített nép számára.

A kalandozók választhatnak az – emberi mércével mérve nem túl jámbor – Morgena-hívek vagy az őket támadó még gonoszabb alakváltók, fejvadászok, banditák között. Ami a szigeten zajlik, távolról sem a Jó és a Rossz párharca; de mire erre rádöbbennek, az egész probléma már a kalandozó büszkeség és a túlélés kérdésére redukálódik. Ha viszont a zaudereket, Ynev legkörmönfontabb gyilkosait, vagy az Abbit Kosokat tekintjük, a Morgena-hívek határozottan *jóindulatú* népnek tűnnek... és előbbiekkel ellentétben megtartják adott szavukat.

Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Morgena

Erő	16	**Ép:** 7
Állóképesség	15	**Fp:** 10
Gyorsaság	14	**Pszi:** -
Ügyesség	14	**Ψp:** -
Egészség	13	**Ment. ME:** 3
Szépség	14	**Din pajzs:** -
Intelligencia	15	**Asztr. ME:** 3
Akaraterő	18	**Mp:** -
Asztrál	12	**Vértezet:** nincs
		MGT: -
		SFÉ: -



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	bot	tőr
Tám/kör	1	1
KÉ	19	22
TÉ	22	20
VÉ	92	78
CÉ	-	23
Sebz.	1k10/2	1k6

Képzettségek	Fok/%
Vallásismeret (kyr vallás)	Mf
Úszás	Af
Szakma (változó)	Af
Emberismeret	Af
3 nyelv (erv, közös, toroni)	Af
Ősi nyelv ismerete (kyr)	Af
Írás/olvasás	Af
2 fegyver használata	Af
Tőrdobás	Af

Ralia sha Dierdel

toroni Morgena-hívő



Szívarcú, mandulaszemű fiatal lány, korához képest meglepően higgadt. Magas, sudár termetű, mozdulatai feszültek, akár a felajzott íj. Fakószőke haja néha ezüstösen csillan, szeme halványkék. Az egyetlen, akit nevetni, énekelni hallhatnak a „Noir-papok" komoly társaságában.

A toroni származású, nemes vonású leány valójában a sedular kasztba tartozott a Császári Birodalomban. Álmai a szabadságról itt, idegen földön váltak valóra. Húszéves fejjel könnyebben elfogadja Eren igazságát, könnyebben megbarátkozik az északi népekkel. A kalandozókban – társaival ellentétben – a megmentőt és nem a drága pénzen vásárolt zsoldost látja.

Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Morgena

Erő	16	**Ép:** 7
Állóképesség	15	**Fp:** 10
Gyorsaság	14	**Pszi:** -
Ügyesség	14	**Ψp:**-
Egészség	13	**Ment. ME:** 3
Szépség	14	**Din pajzs.** -
Intelligencia	15	**Asztr. ME:** 3
Akaraterő	18	**Mp:** -
Asztrál	12	**Vértezet:** nincs
		MGT: -
		SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	bot	tőr
Tám/kör	1	1
KÉ	19	22
TÉ	22	20
VÉ	92	78
CÉ	-	23
Sebz.	1k10/2	1k6

Képzettségek	Fok/%
Vallásismeret (kyr vallás)	Mf
Úszás	Af
Szakma (változó)	Af
Emberismeret	Af
3 nyelv (erv, közös, toroni)	Af
Ősi nyelv ismerete (kyr)	Af
Írás/olvasás	Af
2 fegyver használata	Af
Tőrdobás	Af

Nerchien on-Massor

toroni Morgena-hívő, az Angyalkard megszerzője

Fekete csuhás, elcsigázott külsejű fiatal férfi. Egyedül maradt a héttagú csapatból, amely az Angyalkard felkutatására indult. Joggal gyanakszik mindenkire, aki túl közel merészkedik hozzá – társai is „véletlenül" lepleződtek le, véletlenül hullottak el a viszszaúton. A cél előtt, a sziget partjaitól alig *nyíllövésnyire* leli halálát – ezért részletes adatokat nem közlünk róla.

Az Abbit Kosok

Az Abbit Kosok bandája meglehetősen rossz hírű kalandozókból áll. Vezérük Chaladys, Ranagol papja, harcosnak adja ki magát északon – aki rájön titkára, pusztulnia kell. Tochtennel, az őrülttel és Vaintarral, a szeretőjével rengeteg kalandból kivágták magukat. Nagyon híres – bár inkább hírhedt – csapat évek kalandozórutinjával a háta mögött. Használd őket ennek megfelelően!

Chaladys

gorviki Ranagol-pap

Gorviki létére meglepően erőteljes alkatú, borotvált fejű, szakállas férfi, feje búbján egyetlen fekete hajfonat díszeleg – a hajfonatban éles ólomsulymok. Chaladys csak a legritkább esetben keveredik közelharcba. Az Abbit Kosok szellemi vezére nem azért élte túl kalandok százait, mert első volt a harcban – épp ellenkezőleg.

A Ranagol-pap stratégának sem utolsó, aki könnyen veti áldozatul mások életét a siker reményében. Az eredmény általában őt igazolja.

Noha külseje inkább harcosra vall, Chaladys született diplomata, igazi intrikus, aki mindig igyekszik a győztes oldalán állni – és mindebből a lehető legnagyobb hasznot húzza.

Jellem: Halál, Rend
Vallás: Ranagol

Erő	17	**Ép:** 13
Állóképesség	15	**Fp:** 33
Gyorsaság	14	**Pszi:** *Mf* pyar
Ügyesség	14	**Ψp:** 35
Egészség	17	**Ment. ME:** 41
Szépség	17	**Din pajzs:** 35
Intelligencia	16	**Asztr. ME:** 40
Akaraterő	16	**Mp:** 48
Asztrál	15	**Vértezet:** puha bőr
		MGT: 0
		SFÉ: 1



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	korbács	könnyű nyílpuska	szablya	tőr
Tám/kör	2	1	1	2
KÉ	18	17	22	22
TÉ	56	-	65	71
VÉ	98	-	115	110
CÉ	-	26	-	-
Sebz.	1k3+2	1k6+1	1k6+4	1k6+2

Képzettségek	Fok/%
Pszi	Mf
Nyelvtudás: gorviki, pyar	Mf
Írás/olvasás	Mf
Vallásismeret (Ranagol)	Mf
Vallásismeret (Pyar)	Af
Történelemismeret	Mf
Ének/zenélés	Af
Hátbaszúrás	Mf
Mágiaismeret (mozaikmágia)	Mf
Mágiahasználat	Mf
3 fegyver ismerete	Af
Tőrhasználat	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Hadvezetés	Af
Lélektan	Af

Tochten

gorviki boszorkánymester

Sebhelyekkel szabdalt arcú, púpos gazember. Vállig érő, csimbókos haja tetvektől nyüzsög, mosdatlan és mocskosszájú. Foghíjas, bűzös szájával azonban gyilkos erőknek parancsol. Két gyengéje van csupán: nőkre nem emel kezet – betegesen fél tőlük – és hihetetlenül félti a bőrét: ha Fp-i felére csökkentek, szó nélkül faképnél hagyja a társaságot!

Beteges félelmének köszönhetően minden támadás előtt körülfürkész *Láthatatlanság Érzékelése* varázslatával – igaz, csak alap erősítéssel.

Részletes taktikája a sziget ostrománál olvasható, harcosfélékre szívesen mond *Gyilokvágy*-átkot! Meglehet, egy védtelen elméjű „Noir-papot" szemel ki áldozatként...

Minden fegyvere mérgezett – daroveeni álomméreggel, mert jelenleg az a legolcsóbb.

Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Ranagol

Erő	11	**Ép:** 11
Állóképesség	11	**Fp:** 48
Gyorsaság	15	**Pszi:** Pyar *Mf*
Ügyesség	14	**Ψp:** 46
Egészség	16	**Ment. ME:** 51
Szépség	6	**Din pajzs:** 46
Intelligencia	15	**Asztr. ME:** 49
Akaraterő	13	**Mp:** 70
Asztrál	13	**SFÉ:** -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	rövidkard	hajítótőr	garott
Tám/kör	1	2	1
KÉ	30	31	(21)
TÉ	57	56	50
VÉ	103	101	79
CÉ	-	23	-
Sebz.	1k6+1	1k6	1k10

Képzettségek	Fok/%
Rövid kard	Mf
Fegyverdobás	Mf
Pszi	Mf
Gorviki, pyar, shadoni nyelv	3, 3, 2
Írás/olvasás	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Herbalizmus	Mf
Lopózás	80%
Rejtőzés	83%



Vaintar,
a Livinai Gyülekezet boszorkánya (erioni)

Alacsony, fekete hajú, gömbölyded húsú, bögyös-faros, könnyű mosolyú nőszemély. Első látásra afféle kívánatos fehércseléd, esetlen, buta liba – mi sem áll távolabb az igazságtól!

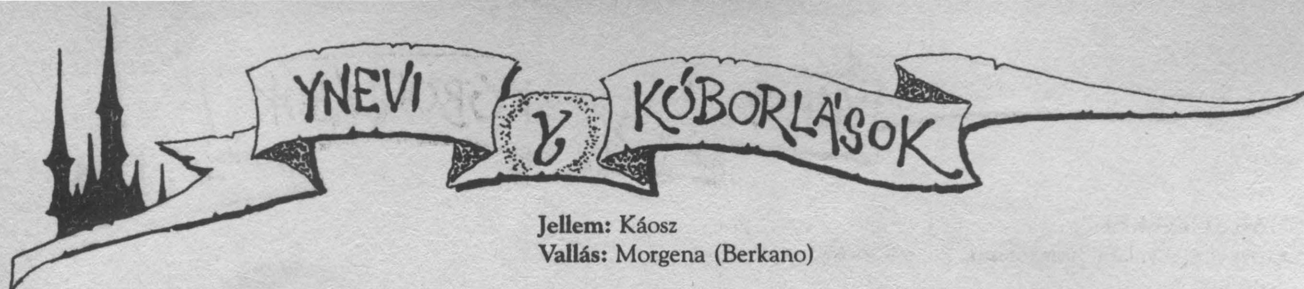
Vaintar a háttérből irányító hatalom, az ász az Abbit Kosok – egyébként igen ütőképes – paklijában. Hatalma sokkal nagyobb, mint azt társai sejtik – tanácsos, ha az ember egy ilyen kaotikus társaságban mindig tartogat némi kellemetlen meglepetést a többiek számára. Vaintar a *Livinai Gyülekezet* Nagyasszonya (10. szintű boszorkány!), és ő az egyetlen a csapatban, akit komolyan érint a sziget és a romtemplom sorsa. Az Álmodó Angyal jóslatai ugyanis Morgenára utalnak és ez az Ynev-szerte hírhedt boszorkányszekta tőle, a Berkano néven ismert Sötét Anyától eredezteti hatalmát. Vaintar, a szekta egyik legmegbízhatóbb boszorkánya vállalta a sziget kifürkészését – az Abbit Kosok csupán a „körítést" szolgáltatják. Ugyan a Gyülekezet eszközei nem egyeznek a Kosokéival, jelenleg nem talált jobb megoldást.

Vaintar célja a sziget titkának kiderítése, és ha ehhez el kell fogni, és kéjjel vagy kínnal kivallatni néhány „Noir-papot" – ám legyen. Az első két támadás során megpróbálnak foglyul ejteni néhány álpapot is: ha sikerrel járnak, a boszorkány még aznap megtudja a szigeten rejtőző toroni hívek minden titkát.

Mikor rádöbben, hogy az Árnyékúrnő Angyalát holmi érdemtelen toroni senkik akarják kiszabadítani, úgy dönt, hogy a Livinai Gyülekezet nevében nem hagyja veszni a lehetőséget: kifüstöli a sziget megszállóit és terve boszorkánytársnőivel együtt, hatalmas ceremónia közepette szabadítják ki a Kút Angyalát!

Vaintar alaposan felkészült a küldetésre – erre a fokra csak azok jutnak, akiknél napi rutin az óvatosság és az alapos munka. Tochten és Chaladys, korábbi kalandozótársai mellé szerződtetett néhány zsoldost is – jobbára nyílfogónak. Két familiárisa – egy bagoly és egy macska – már napok óta kémleli a szigetet, úgyhogy a kalandozók terepismerete kitűnő, mikor az első támadásra sor kerül.





Jellem: Káosz
Vallás: Morgena (Berkano)

Erő	12	**Ép:** 7
Állóképesség	11	**Fp:** 39
Gyorsaság	14	**Pszi:** *Mf*
Ügyesség	13	**Ψp:** 47
Egészség	14	**Ment. ME:** 54
Szépség	17	**Din pajzs:** 47
Intelligencia	16	**Asztr. ME:** 55
Akaraterő	17	**Mp:** 80
Asztrál	18	**SFÉ:** -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	tőr
Tám/kör	2
KÉ	35
TÉ	41
VÉ	88
CÉ	31
Sebz.	1K6

Képzettségek	Fok/%
Tőrhasználat	*Mf*
Tőrdobás	*Mf*
Pszi	*Mf*
Pyar, gorviki, kyr, shadoni	3
Herbalizmus	*Mf*
Írás/olvasás	*Af*
Méregkeverés/seml.	*Mf*
Sebgyógyítás	*Mf*
Szex. kultúra	*Mf*
Lélektan	*Mf*
Mágiaismeret	*Mf*
Tánc	*Mf*
Ének/zenélés	*Mf*

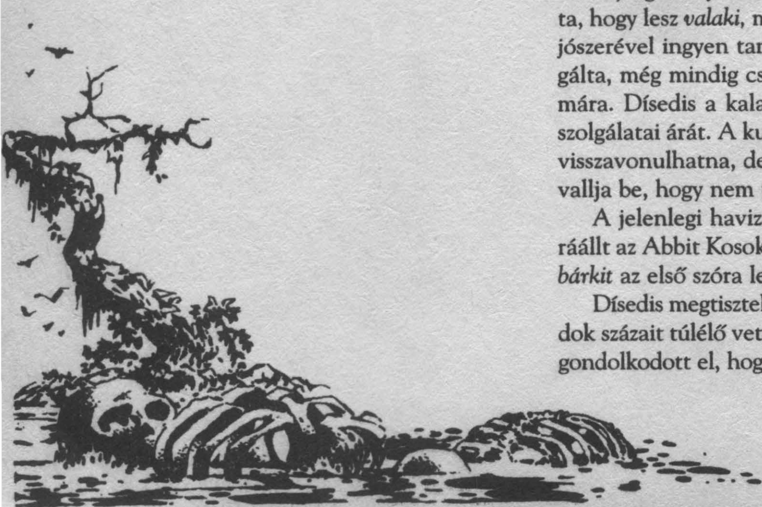
Dísedis

félelf íjászlány

Sovány, fakó hajú, fakó szemű, fakó bőrű. A jellegtelen külsejű, mégis nagyra törő Dísedis, Erion szülötte alig egy hónapja áll az Abbit Kosok szolgálatában. A koldussorban felnevelkedett lányra anyja halálakor leginkább az utca, a „legősibb foglalkozás" várt volna, de a dacos Dísedist keményebb fából faragták. Az önmagára utalt lány jelentkezett a herceg női testőrgárdájának kiképzőiskolájába (az erioni nemesasszonyok legközelebbi testőrei gyakorta nők – a féltékenységre hajlamos férjek szemszögéből ez több mint logikus...), mert elhatározta, hogy lesz *valaki,* mire visszavonul. A meghökkentően jó szemű, tehetséges lányt jószerével ingyen tanították, és mikor a taníttatás fejében kötelező öt évet leszolgálta, még mindig csak huszonöt esztendős volt. Szinte gyermekkor egy félelf számára. Dísedis a kalandozók hivatását választotta és mindig magasan szabta meg szolgálatai árát. A kuporgató életmódú lány tekintélyes vagyont halmozott már fel, visszavonulhatna, de úgy véli, fiatal még, ki kell használni az időt... magának sem vallja be, hogy nem tud szabadulni a kalandok varázsától.

A jelenlegi havizsold – húsz arany – olyan fejedelmi, hogy rövid habozás után ráállt az Abbit Kosok feltételeire: nem kérdezősködni, azonnal engedelmeskedni és *bárkit* az első szóra lelőni, akit Chaladys, Tochten vagy Vaintar halálra ítél.

Dísedis megtisztelve érzi magát a veszedelmes hírű csapatban és úgy véli, a kalandok százait túlélő veteránok jelenléte a biztosíték a küldetés sikerére. Azon már nem gondolkodott el, hogy az Abbit Kosok miért csak *hárman* élték túl a kalandokat...



A drámai, kegyetlen fordulatok még a nihilista, önző lányban is felébreszthetik a részvétet vagy valami homályos, mélyen eltemetett lelkiismeretet... Talán.

Jellem: Káosz
Vallás: Della



Erő	14	**Ép:** 11	
Állóképesség	14	**Fp:** 48	
Gyorsaság	16	**Pszi:** -	
Ügyesség	17	**Ψp:** -	
Egészség	13	**Ment. ME:** 46	
Szépség	14	**Din pajzs:** -	
Intelligencia	14	**Asztr. ME:** 46	
Akaraterő	12	**Mp:** -	
Asztrál	12	**Vértezet:** bőrpáncél	
		MGT: 0	
		SFÉ: 1	

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	rövidkard	hosszúíj
Tám/kör	1	2
KÉ	24	22
TÉ	65	-
VÉ	112	-
CÉ	40	51
Sebz.	1k6+1	1k6+1

Képzettségek	Fok%
Erdőjárás	Af
Vadászat	Af
Úszás	Af
Futás	Mf
Lovaglás	Mf
Pszi	Mf
Kétkezes harc	Mf
Íj és rövidkard használat	Mf
Fegyverdobás (rövidkard)	Af

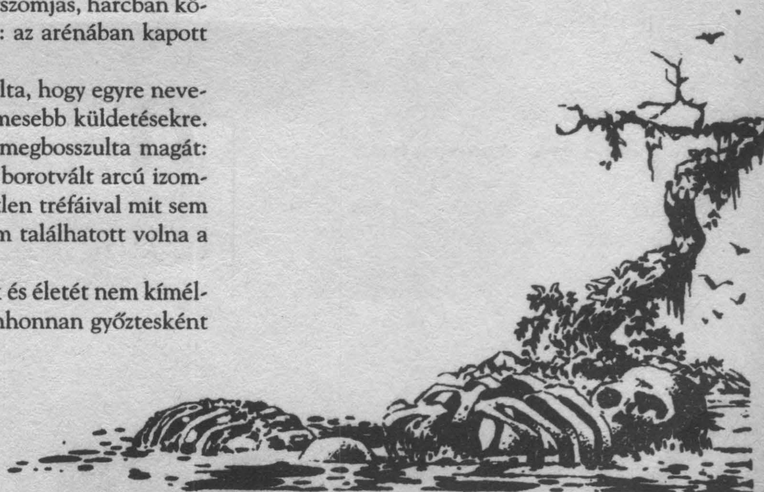
Hutoran

veterán törpe gladiátor

Zömök, csupaizom, borotvált arcú, tarkopasz törpe gladiátor vértben, fejre simuló fémsisakban – és leginkább két hatalmas fejszével a kezében. Hutoran, az Ikerfejsze, erioni rabszolgaként látta meg a napvilágot. Mindig is egyszerűen gondolkodott: mikor rájött, hogy a felemelkedést az arénák világa jelenti, életének fókuszává, minden percét betöltő céljává vált, hogy a lehető legjobb legyen a párviadalokban. Lelke mélyéről suttogó Homálytestvére úgy tanítja, szükséges a számtalan halál, *mások* halála a felemelkedéshez. A vérszomjas, harcban könyörtelen törpe a lehető legprózaibban nyerte el szabadságát: az arénában kapott ajándékokat pénzzé téve egyszerűen *kivásárolta* magát.

Csak a fegyveres harcra koncentrált, de azt olyan jól csinálta, hogy egyre nevesebb kalandozócsapatoktól kapott meghívást, egyre veszedelmesebb küldetésekre. Ezidáig mindenhonnan visszatért. Az egyoldalúság azonban megbosszulta magát: Vaintar a boszorkány ugyanis nem idegenkedett a tarkopasz, borotvált arcú izomcsomótól („a cél szentesíti az eszközt") és kalandozótársai ízetlen tréfáival mit sem törődve boszorkánybűbáj alá vonta – jobb testőrt keresve sem találhatott volna a halálosan szerelmes törpénél.

A megigézett Hutoran a boszorkányúrnő első szavára ugrik és életét nem kímélve veti magát a legvadabb csaták sűrűjébe... És eddig mindenhonnan győztesként tért vissza.



A gladiátor egyetlen gyenge pontja az asztrálkötelék. Ha bárki is megtöri a bűbájt, a tökéletes memóriájú, rendkívül haragtartó gladiátornak új életcélja lesz: a bosszú...



Jellem: Rend
Vallás: -

Erő 19		**Ép:** 16
Állóképesség	20	**Fp:** 72
Gyorsaság	14	**Pszi:** -
Ügyesség	14	**Ψp:** -
Egészség	18	**Ment. ME:** 3
Szépség	11	**Din pajzs:** -
Intelligencia	13	**Asztr. ME:** 2
Akaraterő	13	**Mp:** -
Asztrál	12	**Vértezet:** gladiátorvért
		MGT: 2
		SFÉ: 4

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	egykezes csatabárd
Tám/kör	1x2
KÉ	28
TÉ	95
VÉ	138
CÉ	10
Sebz.	1k10+5

Képzettségek	Fok/%
Birkózás	Mf
Ökölharc	Mf
Kétkezes harc	Mf
Nehézvértviselet	Mf
Pajzshasználat	Mf
Fegyvertörés	Mf
Esés	30%
Ugrás	20%
5 fegyver használat (csatacsákány, rövidkard, szigony, háló, buzogány)	Af
Egykezes csatabárd	Mf

A törpe a *Harc gyűlölettel* módosítók szerint harcol, míg a boszorkány asztrálmágiája megköti. Ha megszabadul a szerelemvarázstól, a gyűlölet marad – de ezúttal már a boszorkányt gyűlöli...

Mawtor
udvari ork számszeríjász

Akinek semmi sem sikerül. Korábban előző gazdája, egy aszisz nemes tette lóvá folyton az együgyű orkot, de mióta elesett egy balvégzetű összecsapásban, azóta az Abbit Kosok használják ki a jámbor Mawtor ostoba hiszékenységét. Az udvari ork ezúttal meg van győződve róla, hogy a szigeten emberáldozatokat mutatnak be a Kútban és az ő feladatuk az áldozatra szánt foglyok kiszabadítása. Ha valaki törődik vele és veszi a fáradságpt, hogy elmagyarázza neki, mi folyik a szigeten, akár barátra is szert tehet a jámbor behemótban.

Jellem: Rend
Vallás: Ranagol

Erő	17	**Ép:** 15
Állóképesség	19	**Fp:** 55
Gyorsaság	12	**Pszi:** -
Ügyesség	11	**Ψp:** -
Egészség	18	**Ment. ME:**1
Szépség	9	**Din pajzs.** -
Intelligencia	7	**Asztr. ME:** 1
Akaraterő	11	**Mp:** -
Asztrál	11	**Vértezet:** bőrvért
		MGT: 0
		SFÉ: 1



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	buzogány	kétvájatú számszeríj
Tám/kör	1	2
KÉ	34	13
TÉ	58	-
VÉ	103	-
CÉ	0	56
Sebz.	1k6	1k6+1

HARCÉRTÉKEK

Képzettségek	Fok/%
Buzogány	Mf
Kétvájatú számszeríj	Mf
Kétkezes számszeríj használat	Af
Úszás	Af
Futás	Mf
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	40%

Az udvari ork mindkét kezében egy-egy kétvájatú számszeríj van. Ez egy könnyű nyílpuskánál nehezebb szerkezet, mely egymás felett két húrt feszítve nyílpuskánként egyszerre két nyíl kilövését teszi lehetővé. A nyílpuska újratöltése ezután egy teljes körig tart – mivel lőtávja és átütő ereje megegyezik a könnyű nyílpuskáéval, olyankor használják csak, mikor a szinte egyszerre kiröppenő nyilak fontos szerephez jutnak. Az ork másik kezében ugyanilyen szerkezet van, azzal ugyanebben a körben is lőhet (-10 CÉ-vel), vagy a kiürült számszeríjat félretéve átveheti az ügyesebbik kezébe és a következő körben ismét biztosított két azonnali lövés. (Utána viszont 2x1 körig csak töltheti a nyílpuskáit – már ha van rá lehetősége...)

A Szárazszeműek fejvadászai

Mirolla
fejvadászlány

A **tutajon** utazó, ruganyos testű, vallásos áhítattól fűtött barna kis hölgy: a Szárazszeműek egyik legügyesebb kémje. Az átkelésnél a tutajon súlyos sebet kap, ha meggyógyítják, akkor sem játszik nagy szerepet a történetben: ha talpra áll, az első adandó alkalommal visszaszökik a klánjához.



Jellem: Halál
Vallás: Tharr

Erő	14	**Ép:** 11
Állóképesség	16	**Fp:** 26
Gyorsaság	18	**Pszi:** *Af*

Ügyesség	18	Ψp: 10	
Egészség	15	Ment. ME: 15	
Szépség	17	Din pajzs: 10	
Intelligencia	15	Asztr. ME: 15	
Akaraterő	15	Mp: -	
Asztrál	15	Vértezet: puha bőr	
		MGT: 0	
		SFÉ: 1	

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	tőr	hajtű	fojtóhurok	dobótőr
Tám/kör	2	2	1	2
KÉ	29	19	-(19)	29
TÉ	56	48	53	59
VÉ	101	99	79	101
CÉ	0	0	-	-
Sebz.	1k6+1	1k3+1	1k10+1	1k6+1



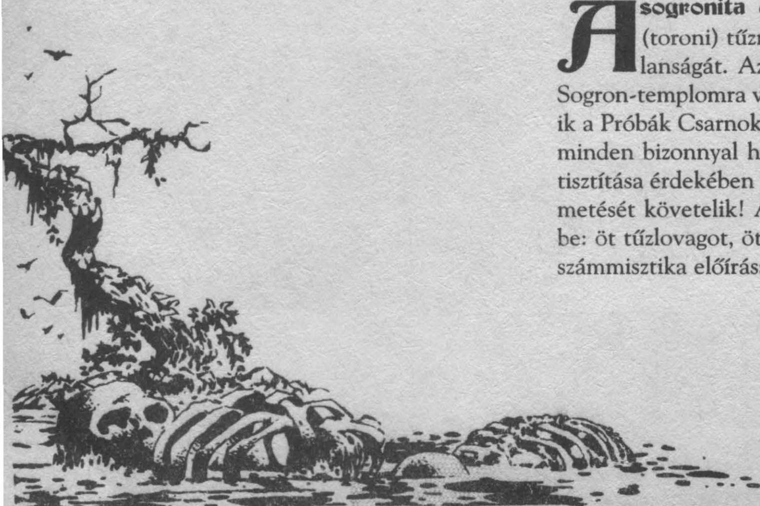
Képzettségek	Fok/%
Ökölharc	Af
Pszi	Af
Úszás	Af
Csapdaállítás	Af
Futás	Af
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Af
Mászás	33%
Esés	18%
Ugrás	18%
Lopózás	25%
Rejtőzés	30%
Csapdafelfedezés	13%
Vakharc	Af

Átlagos fejvadász

A **későbbiekben** érkező – nem túl tapasztalt – ifjú fejvadászok. Lehetőleg nem keverednek harcba a JK-kkal, céljuk csupán a sziget kifürkészése. Használhatod Mirolla statisztikáit is.

Az ordaniak

A **sogronita** osztag célja kettős: megbüntetni az Ordan nevével visszaélő (toroni) tűzmágusokat és biztosítani a hajdani Sogron-templom háborítatlanságát. Az ordaniak – kissé elkésve ugyan – megtalálták a quiphanni Sogron-templomra vonatkozó utalásokat és sejtik, hogy miféle lényt zárhattak ősei̇k a Próbák Csarnoka mélyére. A legkevésbé sem szeretnék, ha a veszedelmes – és minden bizonnyal haragtartó – Morgena-Angyal kiszabadulna. A templom megtisztítása érdekében nem alkudoznak: a Sogron-templom elhagyását és a Kút betemetését követelik! A feladat fontosságára való tekintettel komoly erőket vetnek be: öt tűzlovagot, öt tűzmágust és öt tűzvarázslót, pontosan tartva magukat a kyr számmisztika előírásaihoz.



Jellem: Rend
Vallás: Sogron

Főnixek

Tűzlovagok

5 komor, vöröspáncélos Főnix. Ők képezik az ordaniak támadó ékét.

Erő	15-18	**Ép:** 12-14
Állóképesség	15-17	**Fp:** 60
Gyorsaság	13-15	**Pszi:** *Mf pyar*
Ügyesség	13-15	**Ψp:** *25-27*
Egészség	16-18	**Ment. ME:** *30-35*
Szépség	14-15	**Din pajzs:** 10
Intelligencia	14-16	**Asztr. ME:** *30-35*
Akaraterő	16-18	**Mp:** 30 (x2!)
Asztrál	16-18	**Vértezet:** ordani pikkelyvért
		MGT: 0
		SFÉ: 4



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	lángkard	lángtőr	lándzsa
Tám/kör	1	2	1
KÉ	31	35	4
TÉ	84	78	82
VÉ	151	146	156
CÉ	-	12	16
Sebz.	1k10+1	1k6+1	1k10+1

Taktika:

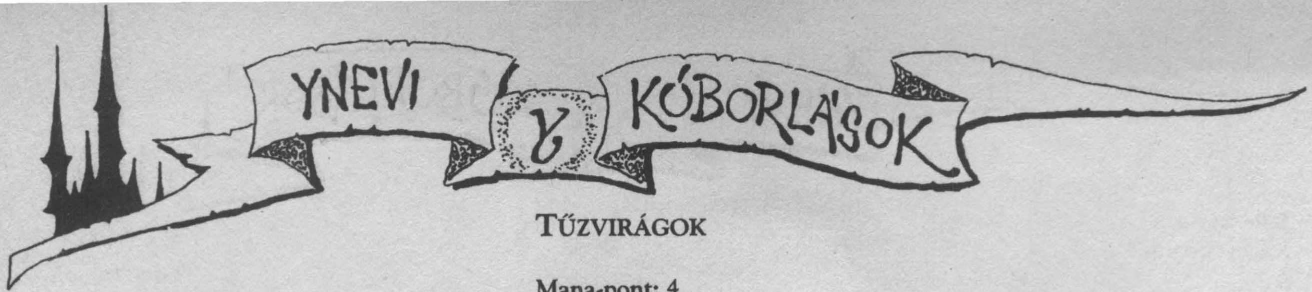
A Tűzlovagok igen célratörőek: *Tűzvirágokkal* szórják meg a szigetet, majd a *Fenyegető Láng* robbanó lánggyűrűit hajítják a védők közé. Varázserejük fogytával – ha még van élő ellenfél – Sogron Fohászát mormolva *Tűzaurában* támadnak (Erősség 2E), kardjukon lángnyelv táncol (Tűzkard a kard sebzéséhez +2k6 járul) – a fohász tartama 15 kör.

Az öt lángoló pallosú, lobogó aurával közeledő tűzvörös páncélú lovag látványnak sem utolsó, ellenfélnek viszont egyenesen halálos.

Képzettségek	Fok/%
3 fegyver használat	Af
Hadrend	Mf
Pszi	Mf
Írás/olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Vallásismeret (Sogron)	Mf
Emberismeret	Mf
Hajózás	Af
Úszás	Mf
Futás	Mf
Fegyverdobás (lángtőr)	Af
Fegyverdobás (lándzsa)	Af
Vakharc	Mf
Történelemismeret	Af
Fegyverhasználat (lángkard)	Mf

Főnixek támadóvarázslatai: (Részletesen: Rúna 1998. márciusi szám)





TŰZVIRÁGOK

Mana-pont: 4
Erősség: 1
Sebzés: lángnyelvenként 1k6/3
Időtartam: 10 kör
Varázslás ideje: 5 szegmens

A Főnix körönként 1k6 apró lángnyelvet teremt, a lángnyelvek a paplovagtól számított 5 lépés sugarú körön belül jönnek létre, a kívánt helyen, de ezt követően nem irányíthatók. Minden gyúlékony anyagot lángra lobbantanak és a Főnixet leszámítva mindenkinek k6/3 Fp fájdalmat okoznak, ami ellen a páncélok SFÉ-je beszámítható. A kis lángnyelvek abban a pillanatban elenyésznek, mihelyt valamivel közvetlen érintkezésbe kerülnek.

FENYEGETŐ LÁNG

Mana-pont: 8
Erősség: 1 (4 Mp-ként 1E-vel erősíthető)
Sebzés: 1k6
Időtartam: 5 kör
Varázslás ideje: 1 kör

Megtévesztő varázslat, melynek hatására hatalmas lángnyelveket, robbanásszerűen terjedő tűzgyűrűket idézhet meg a Főnix. Az így keltett lángok azonban bármekkorák legyenek is, csupán 1k6 Fp sebzést okoznak. A varázslat 1E erősítéssel 1 lépés hosszú lehet, minden újabb 1E újabb lépésnyi lángnyelvet jelent majd. Magasfokú alkalmazása esetén akár pánikkeltésre, robbanások és tűzvészek imitálására is alkalmas, ám csakis a rendkívül gyúlékony anyagokat képes lángra lobbantani.

Tűzvarázslók

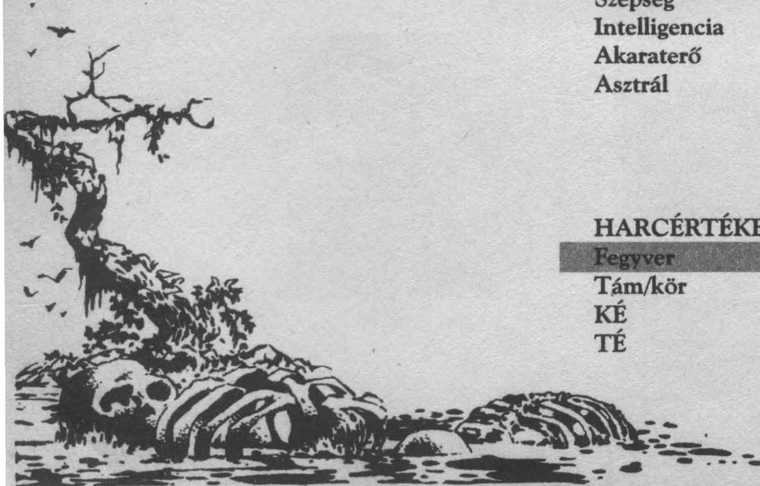
5 pikkelyvértes, körszakállas, varkocsba font hajú, borotvált szemöldökű férfi. Higgadtak és egy szót sem szólnak a tárgyalások során – szemükben azonban a pusztítani kész Láng heve lobog. A támadás első jelére csatlakoznak a Főnixekhez, és kissé mögöttük maradva erősítik a Láng tombolását.

Jellem: Rend
Vallás: Sogron

Erő	14-15	**Ép:** 9-11
Állóképesség	14-15	**Fp:** *25-32*
Gyorsaság	12-13	**Pszi:** *Mf pyar*
Ügyesség	12-13	**Ψp:** 25
Egészség	14-15	**Ment. ME:** 30
Szépség	12-13	**Din pajzs:** 25
Intelligencia	14-15	**Asztr. ME:** 29
Akaraterő	14-15	**Mp:** 30
Asztrál	14-15	**Vértezet:** pikkelyvért
		MGT: 2
		SFÉ: 3

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	lángtőr	lángkard
Tám/kör	1	1
KÉ	21	17
TÉ	60	66



VÉ	106	120
CÉ	0	0
Sebz.	1k6	1k10

Képzettségek	Fok/%
Pszi	Mf
Írás/olvasás	Af
Nyelvek (kyr, pyar)	4,3
Lovaglás	Af
Hajózás	Af

A tűzmágia útját gyakorló, „forróvérű" férfiak. Egyfajta – jogos – önbizalom jellemzi őket, azonban támadás során óvatosabbak, mint a Főnixek.

Sogron-papok

A **Tűz Táplálói:** 5 lángszín köpönyeges, borotvált fejű és arcú, szikár alakok. Csak ők beszélnek az osztagból és ők is csak tőszavakban: nem tárgyalni jöttek, hanem a Kutat lerombolni.

Mikor megtudják, hogy a JK-k nem működtek együtt a toroni renegát tűzmágusokkal, némileg megenyhülnek: ez azt jelenti, hogy hajlandók fegyelmezetten várakozni – 1k6 óráig –, míg a Morgena-hívek és a kalandozók elhagyják a szentélyt. Napnyugtára a templomon belül akarnak lenni.



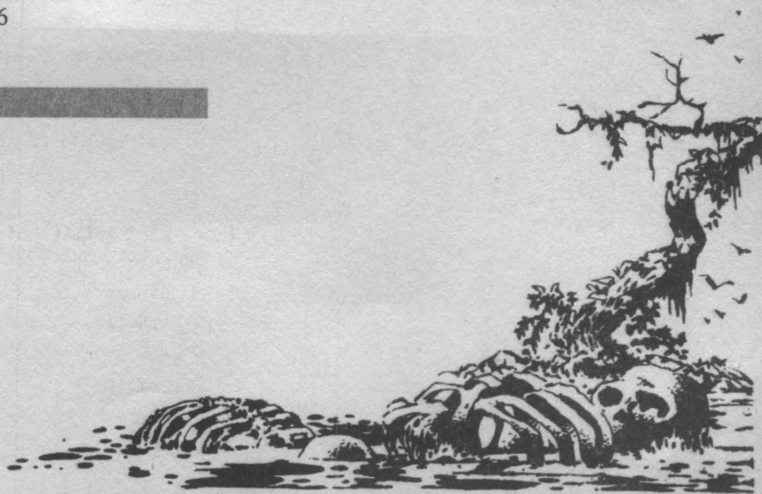
Jellem: Rend
Vallás: Sogron

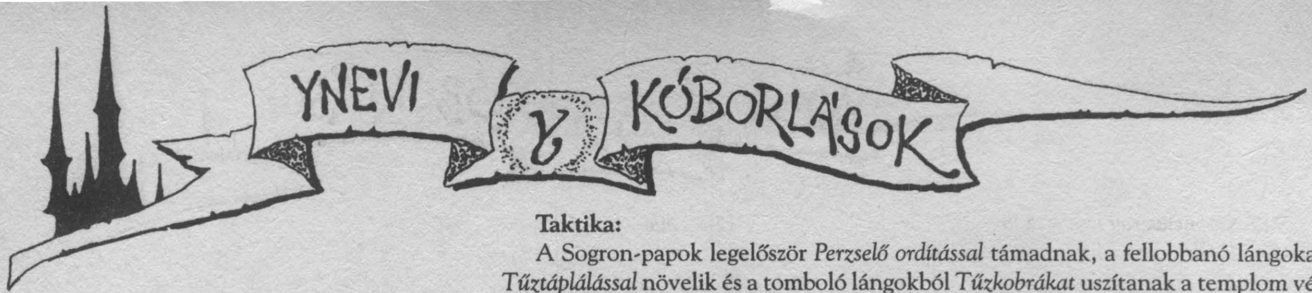
Erő	13-14	**Ép:** 10
Állóképesség	13-14	**Fp:** 38
Gyorsaság	11-14	**Pszi:** Mf
Ügyesség	12-14	**Ψp:** 26
Egészség	12-15	**Ment. ME:** 31
Szépség	12-15	**Din pajzs:** 26
Intelligencia	13-17	**Asztr. ME:** 32
Akaraterő	14-17-	**Mp:** 40
Asztrál	15-17	**Vértezet:** nincs

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	lángkard	lángtőr
Tám/kör	1	1
KÉ	18	24
TÉ	40	54
VÉ	90	106
CÉ	-	-
Sebz.	1k10	1k6

Képzettségek	Fok/%
Pszi	Mf
Nyelvtudás (kyr, pyar)	Mf
Írás/olvasás	Mf
Vallásismeret (kyr)	Mf
Vallásismeret (pyar)	Af
Történelemismeret	Mf
Ének/zenélés	Af





Taktika:

A Sogron-papok legelőször *Perzselő ordítással* támadnak, a fellobbanó lángokat *Tűztáplálással* növelik és a tomboló lángokból *Tűzkobrákat* uszítanak a templom védőire. Az ellentámadásokat (van, ki ellen mer támadni?) *Kígyótűzzel* akasztják meg.

Shar'all, az Álomangyal

Shar'all Morgena halhatatlan szolgája, akit hajdan egy Kaputárggyal – az Álomkarddal – idéztek meg az Árnyékúrnő hívei. A Kard később sogroniták kezére került, akik leválasztották és a daroveeni Sogron-templom kriptájába zárták a bukott istennő angyalát. Két és fél ezer év várakozás egy halhatatlan lény esetében is hosszú idő, nem csoda hát, ha Shar'all egyre türelmetlenebb. Álmokat küldözget a szabadítására igyekvőknek, és elpusztítja a titkát felfedő „ellenségeket" – sajnos Noir híveit is ezek közé sorolja. Korlátlan hatalommal csak a sziget Antyss-béli megfelelőjén bír, a való világban pedig egynapos járóföldnek megfelelő távra küldhet álmokat.

Alig várja, hogy testet öltve kitölthesse haragját az Árnyékúrnő ellenségein...

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Morgena

Erő	20	**Ép:** 30
Állóképesség	20	**Fp:** 70
Gyorsaság	20	**Pszi:** kyr *Mf*
Ügyesség	20	**Ψp:** 100
Egészség	20	**Ment. ME:** 70
Szépség	20	**Din pajzs:** 70
Intelligencia	20	**Asztr. ME:** 70
Akaraterő	20	**Mp:** -
Asztrál	12	**Vértezet:** kyr páncélzat
		MGT: 0
		SFÉ: 6

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	másfélkezes pallos	hárítótőr	Angyalkard
Tám/kör	1	+1	2
KÉ	34	38	50
TÉ	93	84	100
VÉ	142	149	150
CÉ	-	-	-
Sebz.	2k6+4	1k6+4	(1k10)x1k6+4

Az Angyalkard álmai

1. Shar'all hívása

Hatalmas termetű, csuklyás köpönyeget viselő, páncélos alak közeledik feléd. A mosolytalan, ősi vonású idegen körül tompa fényű köd örvénylik. Egyetlen szót sem értesz távoli, fojtott mormolásából. Ahogy múlnak az éjszakák, az alak egyre kivehetőbb, mormogása egyre érthetőbbé válik...

2. A párbaj

Az álomalak jobbjában másfélkezes kard, baljában széles pengéjű tőr jelenik meg. Tisztelgő mozdulatai egyértelműen jelzik: párbajra készül. Saját kezedben a csuklyás nőalakot formázó markolatú kyr keskenykard villan.

A súlyos mellvértet viselő, köpönyeges kyr hatalmas termetét meghazudtolva a felhőkből vágódó mennykő villanásával sújt feléd... Ellentámadásodat széles pengéjű, balkezes hárítótőrével védi, elemi erővel felrántott másfélkezes pallosa fejmagasságban félkörívet leírva kis híján lefejez... Amint hátrálsz, a kyr hatalmas léptekkel közeledik, csapása védhetetlen, akár a leomló kőgörgeteg...

(Néhány csapásváltást játssz le a kard hordozójával, míg a JK sikeresen meg nem sebzi az álomharcost, ekkor...)

A csuklyás idegen végül tisztelgésre emeli másfélkezes pallosát... Eszelős harci kiáltása még sokáig visszhangzik füledben, amint verejtékesen felkönyökölsz ágyadon.

3. Az összecsapás

Először jóformán nem látsz semmit, majd úgy érzed, rázkódik alattad a föld. Forró, száraz szél vág az arcodba, és amint levegőért kapsz, kíméletlenül a torkodig furakodik és eleven tűzként perzseli a légcsövedet. Az ég feletted, mint valami óriási száj, üvöltésre tárul, és az agyarforma felhők között megjelenik egy arc.

Egyetlen ép szeme van csak, félig lehunyva, mégis óriási hatalom sugárzik belőle. Törékeny nőnek látszik csupán, a vékony csontjait borító lepleket egy másik, iszonyatos világ jeges szelei tépik. Magányosnak látszik, de a felhőtakarón túl felragyogó ezerfényű világ elevenen lélegzik körülötte... Ő a végzeted.

Az álmosan lehunyt szem megrebben és az egész mindenség beleremeg a törékeny nő néhány szavába:

– Visszaveszem, ami az enyém!

A karcsú, lobogó ruhás nő dalolni kezd és ismét rázkódni kezd alattad a föld. Védekezőn emelnéd magad elé karodat – és ekkor látod, hogy kezeiden-lábaidon acélbilincsek feszülnek. Ordítasz, hogy elhallgattasd az éneket, mely egyre jobban fáj, elemészti erődet... A dal fénylő repedéseket hasít a bőrödbe és csak üvöltesz... amikor kezedbe akad egy kard.

Pengéje keskeny finom kidolgozású – Kyria legjobb kovácsainak remeke. Megmarkolod a díszes markolatot és lesújtasz vele a béklyókra. Láncaid szempillantás alatt lehullanak.

Magasra emeled az ősi pengét és a dal elhallgat odafenn. A félszemű nő bólint, arcán tűnődő mosoly dereng, ahogy búcsúzik:

– Legyen hát...

...és a felhőagyarak összezárulnak. Visszazuhansz a sötétségbe, de azzal a reménynyel: valami elkezdődött.

4. A rémálom

Egy szűk folyosón rohansz, fejed gyakran az alacsony mennyezetbe ütközik. Mögötted lihegés, de nem mersz hátrafordulni. Ha hátrafordulsz, utolér... és akkor meghalsz.

Egyre gyengülsz, ólomnehéz lábaid alig engedelmeskednek, zihálni kezdesz te is, amikor tűz csap ki a falból és hajad lángra lobban. Lépcsőn rohansz lefelé, mikor kőlap zuhan le előtted. A falakon hatalmas üregek nyílnak, és harsogva ontani kezdik a jeges, szennyes vízáradatot, mely eloltja a hajadat, ruháidat habzsoló lángokat, megszabadít az elevenen égés kínjaitól – örökre. A tüdődet elárasztó víz az utolsó emléked, mikor hörögve felébredsz.

A daroveeni tolvajklán

(A bevetésen részt vevő 6-10 tolvaj 4-6. tapasztalati szintű)

Kicsiny, de agresszív csoport, mely az álgróf támogatása jóvoltából virágkorát éli. Az álgrófból ők is csak a „csuklyás idegen" megbízót ismerik, de – ha kell – hangról is felismernék az álruhást, aki mindig jóféle ereni pénzben fizet – csakis utólag.

Rendszeres vásárlói a szigeten készített daroveeni álomméregnek, melyet az újonnan érkezett „Noir-papok" terjesztettek el. Nem tudják, mi lett a papok előző csoportjával, de közülük élve senkit nem láttak távozni a szigetről.

Már egy hónapja kémlelik a szigetet, újabb feladatuk a városba tévedő „Noir-papok" elfogása lett volna, de az az egyetlen, aki betévedt, inkább végzett magával, semmint hogy élve kézre kerüljön.

A „csuklyás" legutóbb a JK-k „likvidálásával" bízta meg őket, a sebmérget is tőle kapták. Kezdetben berzenkedtek a veszedelmes feladattól, de a felajánlott kétszáz arany hamar eloszlatta kételyeiket...

Doquarro

tolvajvezér



Jellem: Halál, Rend
Vallás: pyarroni – nem jellemző

Erő	13	**Ép:** 12
Állóképesség	13	**Fp:** 40
Gyorsaság	17	**Pszi:** pyar *Mf*
Ügyesség	17	**Ψp:** 26
Egészség	14	**Ment. ME:** 28
Szépség	15	**Din pajzs:** 26
Intelligencia	14	**Asztr. ME:** 32
Akaraterő	12	**Mp:** -
Asztrál	16	**Vértezet:** puha bőrvért
		MGT: 0
		SFÉ: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	rövidkard	hajítótőr
Tám/kör	2	2
KÉ	17	26
TÉ	60	72
VÉ	111	125
CÉ	17	-
Sebz.	1k6+1	1k6

Képzettségek	Fok/%
Méregkeverés/semlegesítés	*Af*
Belharc	*Mf*
Fegyverdobás (tőr)	*Mf*
Értékbecslés	*Mf*
Kocsmai verekedés	*Mf*
Mászás	68%
Esés	40%
Zárnyitás	50%
Ugrás	25%
Lopózás	55%
Rejtőzés	40%
Kötéltánc	50%
Zsebmetszés	50%
Csapdafelfedezés	50%
Titkosajtó felfedezés	40%
Belharc	*Mf*

Átlagos tolvajok

Jellem: Káosz
Vallás: Arel – nem jellemző

Erő	12-14	**Ép:** 8
Állóképesség	12-14	**Fp:** 20
Gyorsaság	14-16	**Pszi:** -
Ügyesség	14-16	**Ψp:** -
Egészség	12-14	**Ment. ME:** 4
Szépség	12-14	**Din pajzs:** -
Intelligencia	12-14	**Asztr. ME:** 4
Akaraterő	12-14	**Mp:** -
Asztrál	12-14	**Vértezet:** puha bőr
		MGT: 0
		SFÉ: 1



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	tőr	hajítótőr	számszeríj
Tám/kör	2	2	1
KÉ	25	25	18
TÉ	48	-	-
VÉ	92	92	-
CÉ	-	31	34
Sebz.	1k6	1k6	1k6+1

Képzettségek	Fok/%
Méregkeverés/semlegesítés	*Af*
Belharc	*Mf*
Mászás	66%
Esés	36%
Zárnyitás	46%
Ugrás	31%
Lopózás	51%
Rejtőzés	36%
Kötéltánc	46%
Zsebmetszés	56%
Csapdafelfedezés	46%
Titkosajtó keresés	36%

Toberlan
a Dreina-pap

Jellem: Rend, Élet
Vallás: Dreina

Erő	10	**Ép:** 6
Állóképesség	10	**Fp:** 26
Gyorsaság	9	**Pszi:** Pyarroni *Mf*
Ügyesség	10	**Ψp:** 23
Egészség	10	**Ment. ME:** 27
Szépség	11	**Din pajzs:** 23
Intelligencia	15	**Asztr. ME:** 28
Akaraterő	14	**Mp:** 36
Asztrál	14	**Vértezet:** nincs



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	rövid bot
Tám/kör	1
KÉ	13
TÉ	33
VÉ	94
CÉ	15
Sebz.	1k3

Képzettségek	Fok/%
Legendaismeret	Mf
Vallásismeret (pyarroni)	Mf
Vallásismeret (kyr, dwoon)	Af
Jog/törvénykezés	Mf
Írás/olvasás	Mf
Szónoklás	Mf
Lélektan	Mf

Idősödő, törékeny csontú, apró termetű, ősz öregember, gondosan nyírott szakállal, éjjel-nappal viselt szürke sapkában. Gyakran köszörüli a torkát és hümmög, szenvedélye a teázás és a pipázás. Ha kényes, megfontolást igénylő kérdésre kell válaszolnia, mindig teafőzéssel és rágyújtással, majd kiadós hümmögéssel és krákogással húzza az időt, de ha végre megszólal, érdemes odafigyelni rá.

Daroveeni zsoldosok

Átlagos zsoldos



Jellem: Halál, Rend
Vallás: nem jellemző

Erő	12-15	**Ép:** 12	
Állóképesség	12-15	**Fp:** 37	
Gyorsaság	12-15	**Pszi:** -	
Ügyesség	12-15	**Ψp:** -	
Egészség	13-16	**Ment. ME:** 3	
Szépség	10-12	**Din pajzs:** -	
Intelligencia	10-12	**Asztr. ME:** 2	
Akaraterő	12-14	**Mp:** -	
Asztrál	10-12	**Vértezet:** brigantin	
		MGT: 2	
		SFÉ: 3	

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	dobótőr	hosszúkard
Tám/kör	2	1
KÉ	32	28
TÉ	-	64
VÉ	102	116
CÉ	41	-
Sebz.	1k6	1k10

Képzettségek	Fok/%
Nyomkeresés	Af
Ökölharc	Af
2 fegyver forgatása	Mf

Merghon ewa Tissar

Darovеen grófja (zauder)

Jellem: Káosz, Halál
Vallás: nem jellemző

Erő	18	**Ép:** 25
Állóképesség	16	**Fp:** 80
Gyorsaság	19	**Pszi:** Pyarroni Mf 5.sz.
Ügyesség	16	**Ψp:** 21
Egészség	15	**Ment. ME:** 80
Szépség	13	**Din pajzs:** 21
Intelligencia	18	**Asztr. ME:** 60
Akaraterő	17	**Mp:** -
Asztrál	15	**Vértezet:** -



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	hosszúkard	tőr
Tám/kör	1	2
KÉ	41	45
TÉ	74	62
VÉ	136	112
CÉ	-	-
Sebz.	1k10+2	1k6+2

Tibossan

alsórévi révész (zauder)

Jellem: Káosz, Halál
Vallás: nem jellemző

Erő	18	**Ép:** 24
Állóképesség	17	**Fp:** 79
Gyorsaság	17	**Pszi:** Pyarroni Mf 5.sz.
Ügyesség	13	**Ψp:** 25
Egészség	14	**Ment. ME:** 80
Szépség	-(11)	**Din pajzs:** 21
Intelligencia	17	**Asztr. ME:** 60
Akaraterő	16	**Mp:** -
Asztrál	14	**Vértezet:** nincs

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	tőr
Tám/kör	2
KÉ	44
TÉ	63
VÉ	111
CÉ	-
Sebz.	1k6+2



A harmadik alakváltó



Csak nagyon jól teljesítő csapat ellen érdemes bevetni, és ott is csak bizonyos megfontolás után: a modul már enélkül is irdatlanul kemény lehet. A harmadik alakváltó adatai megegyezhetnek a révészével, feladata pedig a „Noir-papok" szemmel tartása. Egyszerű hívőként húzza meg magát a szigeten és csak akkor próbál közbelépni, ha a JK-k valami olyasmit tesznek, ami felfedheti a zauderek titkát. Leleplezni akkor lehet, ha – az első támadások után – minden valamirevaló zarándok ész nélkül menekül a szigetről, kivéve egy-két fanatikust...

Ha megítélésed szerint a csapatod jó, ha az alaptörténéseket megérti, legjobb, ha a harmadik zaudert egyszerűen kihagyod.

Bíborfolyondár

Hatalmas, bíborszín levelű, éjszaka nyíló kúszónövény. Jellegzetessége, hogy széles leveleivel napközben erősen kiszárítja maga körül a levegőt, éjszaka pedig – orchideaszerű, fekete virága – balzsamos, kissé bódító illatot bocsát ki magából (lásd a daroveeni álomméregnél). A növény igazán csak akkor veszélyes, ha az elkábult áldozat a folyondárok közé zuhan. A levelek tövében ugyanis fél láb hosszú, tűszerű hegyben végződő, hajszálvékony indák sarjadnak. Az indák üreges, tüskeszerű vége érzéstelenítő és véralvadásgátló anyagot fecskendez az áldozatba, majd reggelre az utolsó csepp folyadékot is kiszívja a bódult – addigra már halott – áldozatból.

Kéksavgomba



Jellegtelen, taplóforma, szürkéskék gombatelepek. Fanyar szaguk miatt nemigen kedvelik őket, pedig a gomba Ynev egyik legjobb fertőtlenítőszerét termeli. Halványkék nedve elpusztítja a legtöbb természetes eredetű betegség kórokozóját. Belsőleg sajnos nem alkalmazható: már gyűszűnyi adagja is halálos idegméreg.

Daroveeni álomméreg

Viszonylag gyenge, 4. sz. idegméreg. Az eredeti Noir-papok kezdték meg kivonását a szigeten tenyésző bíborfolyondárból, a helyüket – és feladatkörüket – átvevő Morgena-hitűek csak folytatták a méreg feldolgozását.

Jelenleg a legolcsóbban és legkönnyebben hozzáférhető méreg Daroveenben és környékén (5 adag 1 ezüst).

Hatására az áldozat hallucinálni kezd – először enyhén, majd egyre valószerűbben. Ha az áldozat a szigettől egynapi járóföldön belül van, az álmokban Shar'all, az Álomangyal üzenetei a meghatározók.

Légiméregként tovább veszít erősségéből az *Első Törvénykönyvben* leírtak szerint. A tartós hatás miatt azonban minden újabb óra az álomméreg közelében, újabb méregellenállás próbát igényel, ilyenkor a méreg ereje 2 óránként 1-gyel nő.



AZ ELRABOLT HERCEGKISASSZONY

3-6. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: Városállamok

Írta: Kucsmár Richárd

Kucsmár Richárd két történettel is szerepel ebben a válogatásban. Első modulja igazi agytorna, bátran ajánlhatjuk mindenkinek. A mesélő ez esetben is jobban teszi, ha megfelelően áttanulmányozza a különféle szereplők indítékait, tetteik esetleges következményeit. Könnyedén csőbe húzhatja játékosait, arról nem is beszélve, hogy mindemellett remek szórakozás lesz mindőjük jutalma, hiszen ebben a modulban aztán végképp igaz a közhely – senki sem az, akinek lászik...

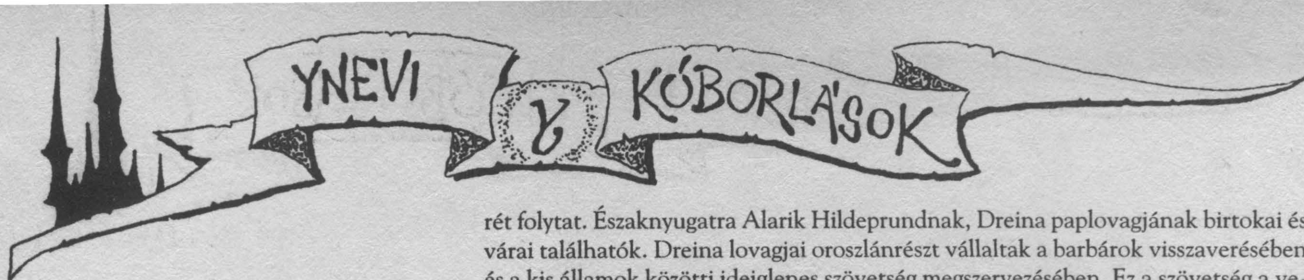
A modulról

Ez a kalandmodul alacsonyabb szintű karakterek számára íródott, de mivel a harc és a mágikus praktikák igen kevés szerepet játszanak a történetben, némi átalakítással bármilyen csapatnak előadható. Az események két alakváltó összehangolt akciója köré szerveződnek. Tudom, hogy a *Bestiáriumban* zauder címszó alatt (222. old.) csak egy főben van megadva a megjelenők száma, ám e mese egyik célja az, hogy a játékosok ne a szörnyek adatainak bemagolásával arassanak könnyed sikert. Ha rádöbbennek, hogy alakváltó áll a háttérben, és végiggondolják az eseményeket, arra is rájöhetnek, hogy ezt egyedül nem csinálhatta meg. Ha csak azzal törődnek, hogy milyen értékek szerepeltek a *Bestiáriumban*, akkor igen kellemetlen meglepetésben fognak részesülni, hiszen a másik alakváltó bosszúja nem fog sokáig késlekedni...

Helyszín

A helyszín az északi városállamok északkeleti határvidékén található városállam: Sabrata. Nagyrészt itt fog lejátszódni a modul, de néhány sorban fel szeretném vázolni a környék történetét és politikai helyzetét, már csak azért is, hogy jobban meg lehessen érteni, miért itt akarnak hatalomra jutni az alakváltók. Pontos dátumot nem akarok megszabni, mivel a modul nem kötődik valamely nagyobb történeti eseményhez.

Az általános sabratai és környékbeli helyzetképről annyi mondható el, hogy mintegy hat-nyolc éve vészeltek át egy nagyobb barbár támadást (ezt köthetjük valamelyik zászlóháborúhoz is). A pusztítás nyomai itt-ott még látszanak, de az emberek igen boldogok, hogy végre nyugodtan telnek a napjaik, élvezhetik munkájuk gyümölcsét, és merész terveket szőnek arról, hogy a Nerf folyótól keletre elterülő földeket ismét művelés alá veszik. Sabrata a Nerf folyó nyugati partján terül el, a barbár támadás óta ez a legnagyobb kereskedelmi központ és település a vidéken. Mintegy tizenkétezer lelket számlál, élén az öreg herceg, Dagan Karaindas áll. A várostól délnyugatra magasodnak az Aldinal hegyei, ahol jelentős bányászat folyik, és az itt elterülő legnagyobb hegyi településsel, Bukrasszal igen élénk árucse-

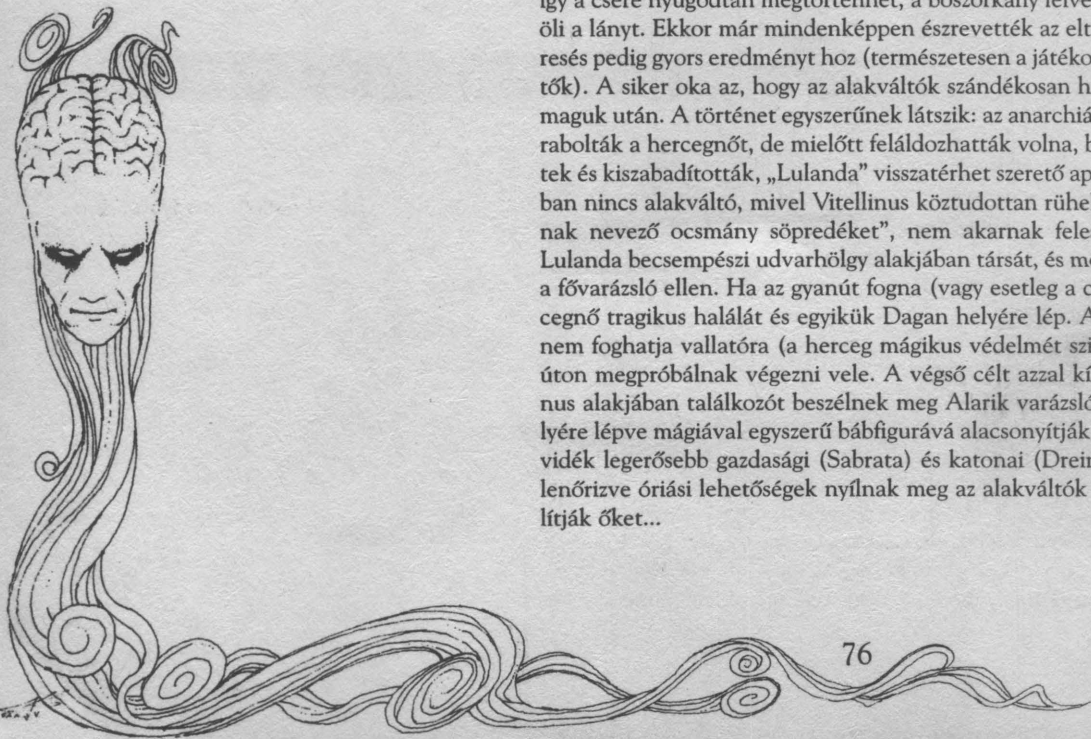


rét folytat. Északnyugatra Alarik Hildeprundnak, Dreina paplovagjának birtokai és várai találhatók. Dreina lovagjai oroszlánrészt vállaltak a barbárok visszaverésében és a kis államok közötti ideiglenes szövetség megszervezésében. Ez a szövetség a veszély elmúltával fokozatosan felbomlott, sőt az utóbbi időben egyre több feszültség jelentkezett. Vitellinus (Sabrata fővarázslója, rossz nyelvek szerint a város valódi ura) egy éve ugyanis megegyezett az Abaszisz keleti részeit birtokló hercegkapitánnyal, és állandó térkaput nyitott annak székhelyére. Ez a kapcsolat még inkább fellendítette a gazdaságot, ugyanakkor Abasziszból nemcsak pénz, hanem kalandorok és Tharr-hívők sokasága is áramlott, a hercegkapitány befolyásáról nem is beszélve. Dreina lovagjaival emiatt igencsak megromlott a viszony, valamint a Nerf folyó torkolatánál található Harappa városával is, amely ezidáig sikeresen fölözte le a sabratai kereskedelem hasznának jó részét. A „diplomáciai" feszültségeket tovább növeli, hogy Dagan Karaindas már igen éltes korú, fiúutóda pedig nincsen. Leánya, Lulanda egy ideje eladósorban van, de férjet még nem találtak neki. Kérők akadnak szép számmal: Alarik Hildeprund, bukraszi és harappai előkelőségek, állítólag aszisz nemesek is érdeklődnek. A házasságot sokáig halogatni nem lehet, de félő, hogy bárki is nyerje el a hercegkisasszony kezét, csak háborúk árán tarthatja meg azt.

Ebben az időben bukkan fel a két alakváltó, akiknek ideális terep nyílik arra, hogy „káoszt vessenek és halált arassanak"...

Az alakváltók terve

A terv természetesen az, hogy a legbefolyásosabb személyek helyére lépjenek, elsősorban a sabrataiakat (Lulanda, Vitellinus vagy Dagan) megcélozva. Nehézséget jelent a hercegi udvarba férkőzniük, mivel a fővarázsló mágiája és óvatossága elég nagy ahhoz, hogy leleplezhesse őket, ezért csak kerülő úton érhetnek el sikert (és így a játékosoknak is nehezebb lesz kibogozni a szálakat). Az első célpontjuk a hercegnő, mivel az apja ritkán mozdul ki palotájából és mutatkozik a nyilvánosság előtt. A másik problémát az jelenti, hogy Lulanda mágikus védelmét (pszi-pajzsok, membrán is) maga Vitellinus alkotta meg. Ha fel is tudják venni a lány alakját, nem ölhetik meg, mivel a varázsló rögtön megérezné, illetve rátalálhatna, ha csak elrejtenék. Ezt a következő módon próbálják áthidalni: egyikük egy harappai boszorkány alakjában elcsábítja a hercegi testőrség fiatal tisztjét, akitől információkat szereznek arra nézvést, hogy mikor nyílik lehetőség a hercegnő elrablására. Ezt a másik alakváltó Tharr papjaként fogja végrehajtani, hűséges követői segítségével. Tharr szentélye – amely a várostól nyugatra lévő dombok tövében búvik meg, alig egynapi járóföldre – védelmet nyújt Vitellinus mágiája ellen, így a csere nyugodtan megtörténhet, a boszorkány felveszi Lulanda alakját és megöli a lányt. Ekkor már mindenképpen észrevették az eltűnését, a kétségbeesett keresés pedig gyors eredményt hoz (természetesen a játékosok lesznek a hős megmentők). A siker oka az, hogy az alakváltók szándékosan hagytak árulkodó nyomokat maguk után. A történet egyszerűnek látszik: az anarchiára törekvő Tharr-papok elrabolták a hercegnőt, de mielőtt feláldozhatták volna, bátor kalandozók közbeléptek és kiszabadították, „Lulanda" visszatérhet szerető apjához... A felmentő csapatban nincs alakváltó, mivel Vitellinus köztudottan rühelli a „magukat kalandozóknak nevező ocsmány söpredéket", nem akarnak felesleges kockázatot vállalni. Lulanda becsempészi udvarhölgy alakjában társát, és megindítják a gyilkos intrikát a fővarázsló ellen. Ha az gyanút fogna (vagy esetleg a csapat), megrendezik a hercegnő tragikus halálát és egyikük Dagan helyére lép. Az uralkodót Vitellinus már nem foghatja vallatóra (a herceg mágikus védelmét szintén ő alkotta meg), rövid úton megpróbálnak végezni vele. A végső célt azzal kívánják elérni, hogy Vitellinus alakjában találkozót beszélnek meg Alarik varázslójával. Megölik, majd a helyére lépve mágiával egyszerű bábfigurává alacsonyítják le a paplovag földesurat. A vidék legerősebb gazdasági (Sabrata) és katonai (Dreina lovagrend) területeit ellenőrizve óriási lehetőségek nyílnak meg az alakváltók előtt. Hacsak meg nem állítják őket...



A diadalmenet

Avagy a kalandozók színre lépnek. Ők fogják „megmenteni" az elrabolt hercegnőt, tehát lépéselőnyben kell lenniük a többi kutató előtt. A kalandot indíthatjuk Sabratában, ahol egyikük gyanús alakokra lesz figyelmes az éjszaka. Rájöhet, hogy Tharr szerzetesei sántikálnak valami rosszban, hallhat egy elfojtott sikolyt az elfüggönyözött hintóból, láthatja, melyik kapun szöknek ki, lefizetve az őrséget stb. Esetleg a csapat épp a városba tart, amikor egy őrült tempóban száguldó hintóval találkoznak, melynek kocsisa – minő felelőtlenség! – szinte hivalkodva hordja Tharr szimbólumát, majd a város közelébe érve katonákba botlanak, akik égen-földön keresik azt a bizonyos hintót, és elkotyogják, milyen óriási jutalmakat helyeztek kilátásba. A lényeg az, hogy a hátrahagyott nyomokat a csapat az elsők között vegye észre, és ha kellőképp gyorsak, akkor a megmentők is ők legyenek. A keréknyomokat követve eljutnak a dombok közé. Megtalálják az üres hintót, amiben „ottfelejtették" a hercegnő egyik drága ékszerét. Szinte ordító nyomok vezetnek el a barlangig, amiben a Háromfejű szentélye áll. Ha a csapat lassú volt, vagy csak meg akarjuk nehezíteni a dolgukat, bemesélhetünk egy másik kalandor-társaságot, akikkel szinte egyszerre érkeznek meg. Legyenek gyengébbek náluk, össze is foghatnak velük, vagy épp megküzdhetnek. Ha együtt mentik ki Lulandát, megpróbálhatnak csendben elillani vele stb.

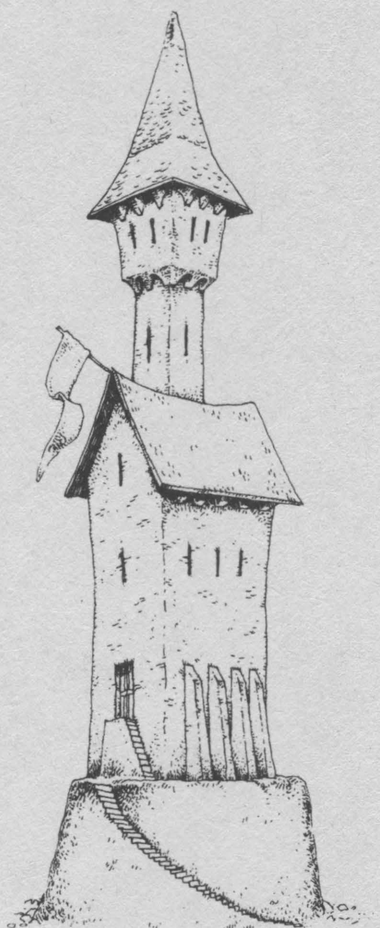
A barlang mintegy negyven méter hosszú, a végében található az oltár és a lány. A bejáratot hat vasrúd leeresztésével torlaszolták el (egyszerű erőpróbával felemelhető), csak fél tucat szerzetes védi. Semmilyen érdekes vagy értékes dolog nem található odabenn. Amikor elhagyják a barlangot, a látszat kedvéért harminc szerzetes és a pap megkergeti őket. A pap itt alkalmazni fog egy furcsa varázslatot, amit a mágiaismerettel rendelkezők nem tudnak besorolni sehova (ha esetleg megfigyelik és rákérdeznek!). Ez az alakváltók egyik különleges képessége, és később akár árulója is lehet. Amikor elmondjuk, hogy a pap varázsol, mintegy mellékesen szemléltessük (pl. szorítsuk ökölbe a kezünket, érintsük keresztben a vállakhoz, majd nyújtsuk előre a kezünket, arra mutatva, akire varázsol). A hatása: az áldozat megbénul öt percre, mágiaellenállás vagy mentődobás nincs – persze a látszat kedvéért dobathatunk. Ezt a varázslatot, és a szemléltetést később is bevethetjük, ha a csapat teljes homályban tapogatózna, és szükségük lenne egy kis segítségre. Ha megpróbálnak harcolni a nyomasztó túlerővel szemben, a pap száz méterről is ellövi több karakterre a fenti mágiát, tehát csak a menekülés az egyetlen esélyük. Lulanda könnyes szemekkel rebeg hálát a csapatnak, ráadásul biztatóan mosolyog a legsármosabb férfira vagy a vezetőre, örök hűséget és szerelmet ígérve... A visszaút zavartalan, a katonák díszkíséretet adnak a városig, a nép (több ezren!) kitörő lelkesedéssel fogadja az örömhírt és a hősöket. Az udvarban kitüntető tisztelettel bánnak velük, a herceg kezet fog mindenkivel és köszönetet mond. A jutalom sem marad el: fejenként száz arany, díszpolgárság, ingyen szállás, élelem, fegyverek, lovak, felszerelés. Mindenki boldog, a játékosok nyugodtan sütkéreznek a dicsőségben. Csak egy ember méregeti őket komor és bizalmatlan ábrázattal: Vitellinus. Happy end?

Udvari intrikák



A kaland voltaképpen csak most kezdődik el! A fenti „diadalmenetet" a játékosok éberségének elaltatására használtuk fel. Ezt a részt meséljük minél egyszerűbben, „hentelős" stílusban, esetleg panaszkodhatunk a játék elején, hogy nem volt sok időnk felkészülni, így most csak valami egyszerű sztori következik. A csapatnak menjen úgy minden, mint a karikacsapás: felfedezik a rablást, követik a nyomokat, kiszabadítják a hercegnőt, este már egy egész város ünnepli őket. Érezzék úgy, hogy most minden bejött nekik, esetleg te vagy engedékeny és jó hangulatban. Ezek után könnyebben be tudod őket fonni az „intrikák" hálójába. Ebben a részben már nem látható előre az események pontos menete, sok függ attól, hogy a csapat miként reagál, kiben bízik meg és kire gyanakszik, minek akar utánajárni, valamint hogy az alakváltók miként tudják felhasználni őket stb. A nem-játékoskarakterek részletes leírása a modul végén található meg, most csak annyit közölnék, hogy mi történne, ha az alakváltók terve többé-kevésbé zavartalanul megvalósulna.

Első nap



Az első találkozás és ünnepélyes fogadás alkalmával kiváló alkalom nyílik az udvar hangulatának leírására. Sabrata előkelőségei Toronban vagy Abasziszban még a kisnemesi szintet is alig ütnék meg: kiváló minőségű ruha vagy ékszer alig akad, a nemesek többsége műveletlen, csak a birtokairól képes hosszabb ideig beszélni. Itt nem a hárfa hangját hallgatva elmélkednek a filozófia kérdéseiről, hanem vad, már-már pórias zenére ropják a táncot. Hiányzik a kifinomultság és a dekadencia, ám a megszokott siserahad korántsem: léhűtők, rátarti nemesifjak, gőgös dámák, atyáskodó öregurak, kacér hölgyek, fontoskodó hivatalnokok, irigyelt kereskedők, tenyérbemászó alakok, részeg „jóbarátok" stb.

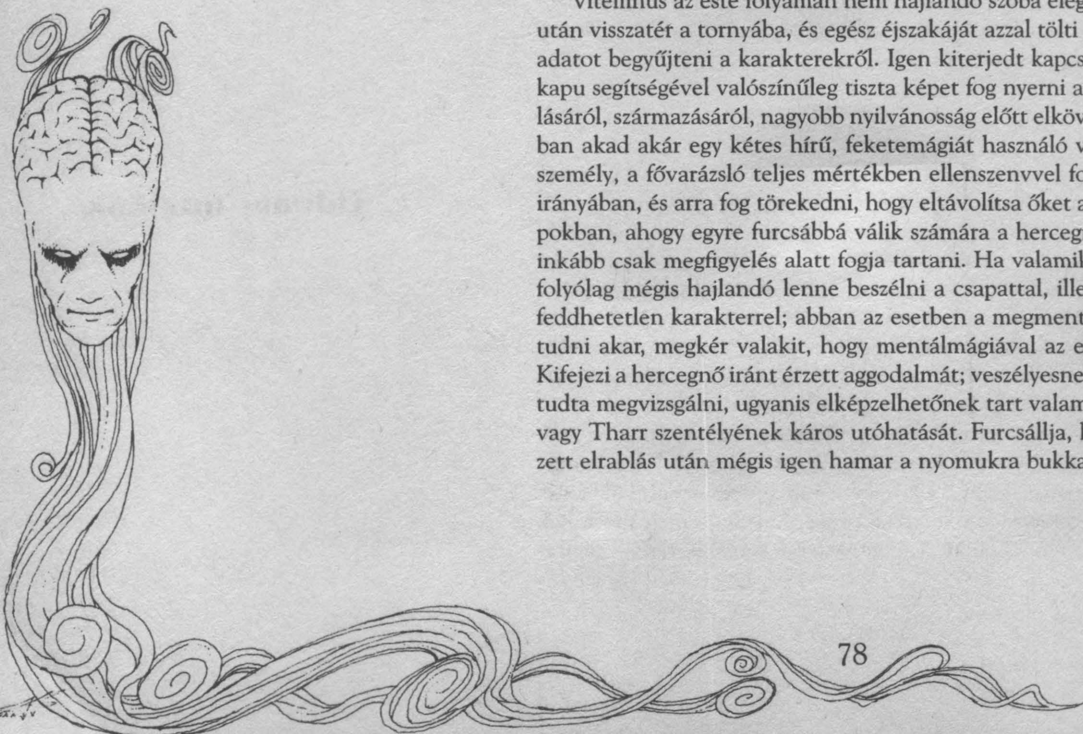
A csapat külsejétől, viselkedésétől, társadalmi helyzetétől függ, hogy az udvar az első örömujjongás után miként bánik velük: bunkóknak, zsoldosoknak, „egyenrangúaknak" tartja-e őket, kerülik vagy keresik a társaságukat. Ha a játékosok igénylik, az estélyt részletesen elmesélhetjük, apróbb „kalandokba" is keveredhetnek: udvarlás, párbaj, költői verseny, szerencsejáték, ismeretségeket köthetnek, meghívásokat kaphatnak más ünnepségekre, vadászatra stb. Néhány tipikus személyt a modul végén ismertetünk.

Lulanda célja a megérkezéskor, hogy apját meggyőzze Vitellinus alkalmatlanságáról és megbízhatatlanságáról, hiszen a mágiája nem volt képes sem megvédeni, sem megtalálni őt. A csapatot is megpróbálja felhasználni ellene; egyrészt eljátssza, hogy már csak bennük bízik (illetve egyikükbe szerelmes is), másrészt őket kéri meg arra, hogy leplezzék le azt az árulót, akinek segítségével elrabolták. Dagan beleegyezik, hiszen bizonyos abban, hogy valaki segített Tharr híveinek, a lánya pedig elhiteti vele, hogy rajta kívül nem bízhat meg senkiben sem. Egyre inkább a fővarázslóra tereli a gyanút, nem is mer a közelébe menni, nehogy megbabonázza praktikáival.

Még az este folyamán a másik alakváltó felveszi egy udvarhölgy (Ilithil) alakját, aki a hercegnő utasítására a kalandozókat fogja „segíteni" a nyomozásban. Bevezeti őket az udvari élet rejtelmeibe, tanácsokat ad: kivel érdemes beszélni, kik a gyanús alakok. Természetesen olyan személyekkel ismerteti meg a csapatot, akik nem szívelhetik Vitellinust, így mindenféle ocsmány pletykát hallhatnak róla: hatalomittas, alattomos, gonosz, feketemágiát használ, gusztustalan kísérleteket végez embereken stb. Állandóan a csapat közelében akar maradni, minden lépésükről és tervükről tudni szeretne, persze csakis azért, hogy úrnőjét tájékoztassa és ő is segíthessen. Lulanda hamar visszavonul lakosztályába, kimerültségre hivatkozva. Az elkövetkezendő időben nem is mozdul ki onnan, kerüli Vitellinus társaságát, aki szeretne elbeszélgetni vele és mágikusan megvizsgálni.

Ha az ünneplő vendégsereg tagjainak véleményét kérdezik arról, hogy kinek állhatott érdekében az emberrablás; minden elképzelhető és elképzelhetetlen feltételezést, pletykát, vádaskodást hallhatnak; mindenki gyanús lehet.

Vitellinus az este folyamán nem hajlandó szóba elegyedni a csapattal, rövid idő után visszatér a tornyába, és egész éjszakáját azzal tölti el, hogy megpróbál minden adatot begyűjteni a karakterekről. Igen kiterjedt kapcsolatai révén, no meg a térkapu segítségével valószínűleg tiszta képet fog nyerni a kalandozók kasztjáról, vallásáról, származásáról, nagyobb nyilvánosság előtt elkövetett tetteiről. Ha a csapatban akad akár egy kétes hírű, feketemágiát használó vagy „gonosz" istent követő személy, a fővarázsló teljes mértékben ellenszenvvel fog viseltetni az egész csapat irányában, és arra fog törekedni, hogy eltávolítsa őket a városból. A következő napokban, ahogy egyre furcsábbá válik számára a hercegnő tartózkodó magatartása, inkább csak megfigyelés alatt fogja tartani. Ha valamilyen valószínűtlen okból kifolyólag mégis hajlandó lenne beszélni a csapattal, illetve egy valóban erényes és feddhetetlen karakterrel; abban az esetben a megmentés minden egyes részletéről tudni akar, megkér valakit, hogy mentálmágiával az emlékei között kutathasson. Kifejezi a hercegnő iránt érzett aggodalmát; veszélyesnek tartja, hogy még most sem tudta megvizsgálni, ugyanis elképzelhetőnek tart valamilyen mágikus befolyásolást vagy Tharr szentélyének káros utóhatását. Furcsállja, hogy a tökéletesen kivitelezett elrablás után mégis igen hamar a nyomukra bukkantak.



Második nap

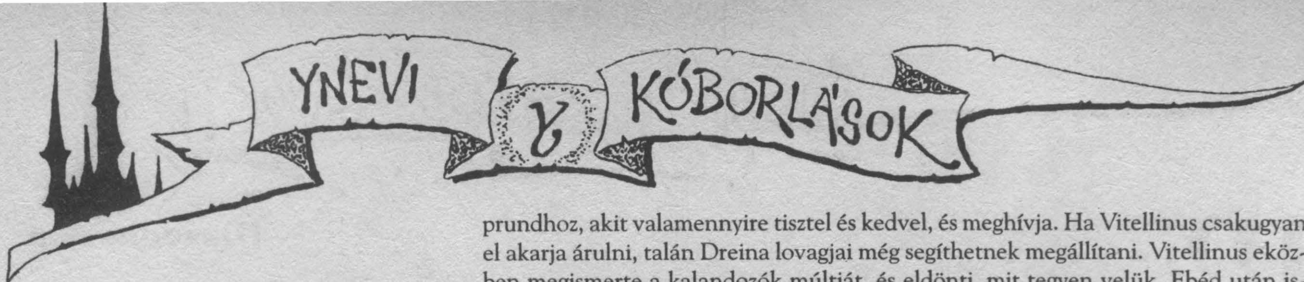
Másnap kora reggel a herceg hívatja a csapatot a testőrség szállásához. A testőrkapitány (Ander Dreux) felvázolja az elrablás körüli helyzetet. A hercegnőt az esti órákban rabolták el hálószobájából, az ott tartózkodó két szolgálólányt megölték. Az eltűnést csak hajnalban fedezték fel. Az őrség súlyos mulasztásáért egy személy tehető felelőssé, egy Alaf Letar nevű fiatal tiszt, aki a biztonsági szabályok többszöri megszegésével és a katonák figyelmének elvonásával minden bizonnyal a Háromfejű híveinek segédkezett. Alaf azon a hajnalon levetette magát az egyik bástyáról és szörnyethalt. A kapuőrséget lepénzelték, az eddigi vallatások során nem sikerült kideríteni, hogy a Tharr-papon kívül mástól is elfogadtak volna juttatásokat, valószínűleg Alaf ebben az ügyben nem játszott szerepet. (A történet további részét a játékosok jól ismerik, hiszen tevékeny részesei voltak.) Alaf szobáját alaposan átkutatták, és meg is találták az elrejtett bizonyítékokat: 80 aranyat (mondanom sem kell, ez nem a zsoldból félretett összeg), illetve egy összegyűrt papírfecnit ezzel a szöveggel: „Tedd meg, amit tenned kell, igaz egyetértéssel." A városban létezik egy Igaz Egyetértés nevű „titkos" szervezet, a testőrkapitány meg tudja nevezni néhány tagját (a város krónikása, egy Dreina- és egy Della-pap, egy szegénynegyedben élő tanítómester; „adataikat" lásd a modul végén), gyülekezőhelyük általában a krónikás, Bessen Jarak (leginkább történészkedő polihisztor) háza. Eddig nem találtak olyan adatot, ami miatt veszélyesnek tartották volna őket, bár sok pletyka kering róluk (bolondok társasága, ősi titkok őrzői, összeesküvők a herceg, az abasziszi befolyás, a kereskedők, a nemesek stb. ellen). Dagan hozzáteszi, hogy Vitellinus is tagja a társaságnak, az ő elmondása szerint tagjai olyan emberekből állnak, akik sokat tesznek városuk felvirágoztatásáért (elsősorban kulturális téren). Ezt a szervezetet azért hozták létre, hogy mindenféle társadalmi, vallási, rangbéli különbségeket, előítéleteket és procedúrákat félretéve, egyenrangúakként vethessék fel és vitathassák meg ötleteiket. A testőrkapitány engedélyt kap arra, hogy az ismert tagokat megfigyeltesse, és ha lesz a közeljövőben gyűlésük, lecsapjon ott. Dagan felkéri a kalandozókat, hogy segítsenek felgöngyölíteni az összeesküvést. Mivel nagy népszerűségnek örvendenek, mindenkinek „illik" fogadnia őket, próbáljanak puhatolózni, kik állhatnak még az ügy mögött. Már nem tudja, kiben bízhat meg, milyen kiterjedt az árulók köre. A csapatra szükség lenne a titkos szervezet felderített tagjainak megfigyelésében és az esetleges rajtaütésben is. Úgy véli, a fővarázsló nem fordulhatott ellene, de a lánya szavai és a mostani bizonyítékok már kezdik megingatni bizalmát.

A játékosokban felmerülhet a kérdés (ha Vitellinust tájékoztatják a fentiekről, ő rá is kérdez): hogy lehetett ennyire elővigyázatlan a fiatal tiszt, miért nem égette el azt a papírfecnit?! A háttérben ismét az alakváltók állnak. Alaf a harappai boszorkány sugallatára (*Megbélyegzés csókja* és *Megfigyelés)* lett öngyilkos. A fecnin lévő írás a Tharr-paptól származik, de ezt összehasonlítási alap híján nem tudják. Ezzel ismét Vitellinus felé terelik a gyanút. Az Igaz Egyetértés valójában egy ártalmatlan szervezet, de ebben a feszült légkörben titkolózásuk saját magukra nézve lehet veszélyes. Ha a csapat megpróbál a tagoknál érdeklődni, azok elzárkóznak, és bizalmatlanná válnak.

A testőrkapitány még megjegyzi, hogy Alafot két hete látták flörtölni tiszttársai egy alacsony, szőke hajú, zöld szemű, elegáns külsejű hölggyel, aki valószínűleg Harappából érkezett, a nevét nem tudják. További információkkal csak később tud szolgálni, mivel a kikötőváros kétheti járóföldre fekszik. Az itt tartózkodó harappaiaktól lehetne még érdeklődni a hölgy után. Ha a kalandozók ezt megteszik, némi utánjárás és pénzátadás révén érdekes dolgokat hallhatnak. Sabratában sehol nem szállt meg ilyen nő, csak a tiszttel együtt látták sétálni esténként a folyóparton. A harappaiak sem ismernek olyan nemeshölgyet, akire illene a leírás, viszont megemlítik, hogy ott megégettek egy boszorkányt, aki pont így nézett ki. Csakhogy azt a máglyát már hat hete gyújtották meg, teszik hozzá, tehát mégsem lehet ugyanaz a személy. (Az alakváltó a boszorkány halálakor vette fel annak alakját.)

Innen már teljesen a játékosokon múlik, hogy hogyan alakulnak az események. Ráállhatnak az Igaz Egyetértés tagjainak megfigyelésére, utánajárhatnak a harappai kisasszony ügyének. Ilithil, az udvarhölgy ott lebzsel körülöttük. Lulanda a megrázkódtatások miatt nem fogad szívesen senkit, „szerelmét" is csak rövid ideig, biztatja őt a nyomozásra, és tovább áskálódik a fővarázsló ellen. Daganon kezd elhatalmasodni az üldözési mánia. Úgy tervezi, követséget meneszt Alarik Hilde-





prundhoz, akit valamennyire tisztel és kedvel, és meghívja. Ha Vitellinus csakugyan el akarja árulni, talán Dreina lovagjai még segíthetnek megállítani. Vitellinus eközben megismerte a kalandozók múltját, és eldönti, mit tegyen velük. Ebéd után ismét sikertelenül próbál találkozni Lulandával, most már balsejtelmek gyötrik, amit közöl is uralkodójával. Dagan megijed egy kicsit, és megígéri, hogy rábeszéli lányát a „vizsgálatra", aki természetesen elzárkózik. Erre a herceg – még a nap folyamán – megkéri a csapat egyik mágiahasználóját, hogy segítsen ebben az ügyben. Lulanda neki sem enged, maximum egy varázsló *Auraérzékeléssel* jöhet rá, hogy erős (35-50) statikus pajzsokat helyezett el valaki a lány védelmére. Nem hajlandó elárulni, honnan a védelem (egyébként a palotába beengedett Tharr-pap helyezte el), először a családi ereklyéknek tulajdonítja, majd egy, az előző napon Abasziszba távozott Krad-pap segítségét emlegeti (aki elérhetetlen, mivel régi könyvek után kutat, nem árulta el pontosan, hol). Ez a mese a pajzsok kivételével igaz.

Vitellinus az este elhatározza, hogy összehívja másnapra az Igaz Egyetértést, megbeszélni a további teendőket. Közli a herceggel, hogy holnap délelőtt mindenképpen beszélni fog Lulandával. Dagan összeállítja a Dreina-paplovaghoz másnap reggel indulók névsorát. Fontos! Ha Vitellinus nem bízik a csapatban, megpróbálja ezzel a követséggel eltávolítani a kalandozókat a városból. Ugyanígy, ha az alakváltók azt érzik, hogy a csapat sejt valamit, akkor ők is távozásra biztatják a hősöket, azzal az ürüggyel, hogy Vitellinus régi jóbarátja volt Alarik udvari varázslója (Zkauba), akitől meg lehetne tudni, miért romlott meg köztük a viszony, hogyan lehetne megállítani. Dagan viszont valószínűleg megkedvelte a csapatot (hacsak meg nem sértették valami tiszteletlenséggel), hiszen megmentették a lánya életét, és azt szeretné, ha továbbra is mellette maradnának és védelmeznék. Ezért csak akkor engedi el őket, ha ezt maguk is határozottan kérik. Ha felkerekednek Alarik Hildeprund meglátogatására, akkor kiesnek a további történésekből. Másfél nap múlva érkeznek meg (erőltetett menetben és váltott lovakkal), és csak a végső összecsapáson vehetnek részt esetleg a Vitellinus alakját felöltő alakváltó és Zkauba között (lásd ott).

Ha a csapat a titkos szervezet tagjait figyeli meg, rájöhetnek arra, hogy valami készülődik. Bár telepatikus úton kaptak értesítést a holnapi gyűlésről, de látszik, hogy azt az időpontot szabaddá kívánják tenni.

Az alakváltók este már elhatározzák, hogy Lulandának meg kell halnia, különben lebukhatnak. Ha a csapat esetleg gyanakodna a lányra, és kérdezősködne a szolgáitól, három dolgot tudhatnak meg: a tegnapi estély előtt egy incognós alakot fogadott, röviddel ezután egy nagy, erősen parfümillatú ládát hozatott be, végül fáradtságra hivatkozva nem ment el igen kedvelt szolgálólányai temetésére. A hercegnő válaszai: az a bizonyos személy a Krad-pap volt (Remol Sardagill), a ládában titkos családi rejtekhelyről hozatott mágikus tárgy van Vitellinus ellen (a ládát visszavitette már, több mágikus eszköz is van benne). Valójában a Tharr-papot fogadta, a ládában pedig a valódi Lulanda holtteste feküdt.



Harmadik nap

Másnap reggel – az Alarikhoz menesztett küldöttség már hajnalban elindult – a kétségbeesett, rémálmoktól gyötört lány Ilithil révén magához kéreti apját. Őt megölik, a hercegnő felveszi az alakját. Vitellinus érzi (membrán), hogy valami nagy baj van, rögtön a palotába siet. Az alakváltók egy varázstárgyból tűzkitörést, így tűzvészt hoznak létre. „Dagan" épphogy kimenekül a lángok közül varázslója karjaiba, akinek összetörten elmeséli, hogy a lányát valami idegen erő kerítette hatalmába és megpróbálta megölni őt valamilyen tűzmágia segítségével, amiben csak Lulanda lelte végzetét. A holttestet meg is találják. (Dagan porhüvelyét a szomszédos szobában lévő Ilithilnél rejtették el.) Ha a csapat még a városban tartózkodik, ők is értesülnek a tragédiáról. Ilithil siet eléjük, rémülten közli, hogy valószínűleg a fővarázsló végzett úrnőjével, és most a herceget próbálja meg befolyása alá vonni, vagy talán megölni. Kimutatta a foga fehérjét, már nem is próbálja leplezni szándékait, azonnal meg kell állítani. Ha a karakterek előző este még nem kapták volna meg, most az udvarhölgy átnyújtja nekik a varázsszert. Ez egy kis festmény, amelyen egy gyászmenet látható, elöl Darton pap-

jai a levegőben lebegtetve viszik a koporsót. Ha valaki kezébe veszi a képet, és elcitál egy dartonita imát („Te, aki éjben jársz a sírok között, Te, aki örülsz a kutya ugatásának és a kiontott vérnek, ezerarcú hold, ó, Darton, fogadd kegyesen áldozatomat!"), aktivizálja – maximum egy órán át naponta – a képben rejtőző mágiát, ami egy 100-as erősségű mentálvarázslat. Hatása: aki ezután a képre néz és kisebb a mágiaellenállása, úgy érzi, hogy ő van a koporsóban, nem képes semmilyen cselekvésre (maximum egy órán át, és csak egy személyre hat). Ilithil megkéri a csapatot, hogy valamilyen módon próbálják ezzel megbénítani Vitellinust. Az alakváltók egyébként rájönnek, hogy a sabrataiak túlságosan félnek a varázslótól, nem mernek szembeszállni vele, ezért is van szükségük a csapatra.

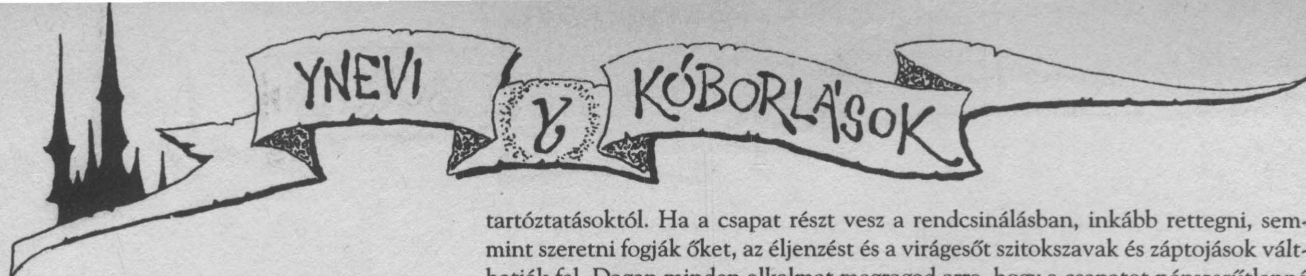
A tervük mégsem válik be, mivel hiába mutatják meg a képet (ők vagy a csapat), Vitellinus mentális pajzsai jóval erősebbek, és amint rájön a trükkre, elteleportál. Ezt csak úgy tudják megakadályozni, ha bevetik különleges bénító képességüket, amit persze nem a csapat szeme láttára próbálnak használni. Terveik szerint a támadásra akkor kerül sor, amikor Dagan beszélget a fővarázslóval, eközben Ilithil egy titkosajtó mögött áll készenlétben (és ő fogja megbénítani, miután a varázstárgy kudarcot vallott). Ha viszont a csapat más időpontban és más helyen akar lecsapni (Ilithil sürgetése ellenére), akkor előfordulhat, hogy csak az egyik alakváltó van jelen (mindenképp ott akar lenni valamelyik). Ekkor ismét szemléltessük a varázslatot (lásd a modul elején a Tharr-papnál), és használjuk ugyanazokat a szavakat, amivel akkor írtuk le a hatását (pl: a varázsló görcsösen rándul egyet, majd mozdulatlanná dermed, és a földre zuhan). A herceg vagy az udvarhölgy azt hazudja, hogy nem varázsoltak, csak aktiváltak egy náluk lévő, tartalék varázstárgyat. Varázstárgyak éppenséggel vannak náluk, de ha valaki mágikus úton megvizsgálja, rájöhet, hogy más célt szolgálnak. A játékosoknak remélhetőleg ismerősnek tűnik „handabandázásunk", ha rákérdeznek, erősítsük meg gyanújukat, hogy nem csak véletlen egybeesésről van szó (azaz a Mesélő nem ugyanúgy mutatja be az összes NJK varázslási technikáját). Ekkor már leleplezhetik az egyik alakváltót. Ha mindkettő jelen van, valószínűleg nem fogják észrevenni a bénítást. Ekkor „Dagan" megvárja, míg társa felölti a varázsló alakját, és csak ezután öleti meg. Amennyiben egyikük sincs jelen, akkor igen nagy bajba kerülhetnek. Egyrészt Vitellinus nem bízik a csapatban, tartja a három lépés távolságot, tehát hátba támadni, körbevenni már-már lehetetlen. Ha megmutatják neki a képet, és rájön, hogy csak csapda, nem áll le harcolni, hanem azonnal elteleportál, majd a háttérből irányítja a támadást, amit csak igen nagy szerencsével élhetnek túl a kalandozók. El is foghatja őket, ekkor a börtönben csücsülve várhatják a fejleményeket (az ál-Vitellinus esetleg felhasználhatja őket a Zkauba elleni harcban). Ha a csapat nem akar részt venni a támadásban, akkor Dagan csak délután lesz hajlandó fogadni őket, és örömmel közli, hogy egy Gild nevű varázsló megoldotta a problémát (lásd lentebb).

Összegezve: reggel a két zauder új alakot ölt Dagan és Vitellinus személyében. A csapat már nem tudja jobban megvizsgálni – ha gyanúsnak találták – Lulanda és Ilithil viselkedését, mivel előbbi meghalt, utóbbi pedig eltűnt. Igencsak elősegítené a nyomozást, ha átvizsgálnák Ilithil szobáját, és megtalálnák a rejtekhelyet (az ágy sarkain lévő faragott álommanókat kell elforgatni egy bizonyos módon, hogy maga az ágy nyíljon meg, ami alatt rövid lépcsősor és egy kis szoba található, a titkosajtó keresés -30-cal megdobva lehet sikeres). Itt, a nagy ládában őrzik ugyanis másfél napig az igazi Lulanda és Ilithil, majd Dagan (esetleg Vitellinus) holttestét. Az alakváltók természetesen nem engedik ide őket, és az udvaroncok sem hajlandóak eltűrni idegenek (pláne férfiak) jelenlétét.

A tűzvész megfékezése és az alakváltások után Dagan nem törik össze a fájdalomtól. Folyamatosan iszik, bosszút esküszik lánya haláláért. A csapatot magához rendeli, és megkéri őket, hogy segítsenek neki. Az ügybuzgó testőrkapitánnyal együttműködve csapjanak le az Igaz Egyetértés tagjaira, az udvarban lebzselő idegenekre, és vallassák ki őket. Szerinte az összeesküvésben részt vett a fővarázsló, a bukrasziak, az asziszok, és talán a harappaiak is. A városban hajtóvadászatot indít a Tharr-hívők és az Abasziszból érkezettek ellen. Háborúra készül: rendkívüli adót vet ki, sorozást rendel el stb. Szövetséget kíván kötni Alarikkal.

„Vitellinus" eközben csendben végez tanítványaival, és írásos bizonyítékokat gyárt arról, hogy aszisz kézre kívánták játszani Sabratát, bukraszi és harappai vezetők beleegyezésével. A városban óriási a feszültség, gyászolják hercegnőjüket és a bűnösök fejét követelik, ugyanakkor félnek a herceg terrorjától, a háborútól, a le-





tartóztatásoktól. Ha a csapat részt vesz a rendcsinálásban, inkább rettegni, semmint szeretni fogják őket, az éljenzést és a virágesőt szitokszavak és záptojások válthatják fel. Dagan minden alkalmat megragad arra, hogy a csapatot népszerűtlenné és véreskezűvé tegye.

Az este folyamán megérkezik Vitellinus egykori tanítványa, Gild Envail, akivel évekkel ezelőtt összeveszett, majd elküldte. Dagan segítségére sietett, átveszi a varázslótorony és a védőmágiák ellenőrzését. A „tanítvány" valójában az álöltözetben megjelenő ál-Vitellinus. Fontos! Ha akad a csapatban varázsló, neki feltűnhet, hogy Vitellinus halála ellenére teremtményei, szolgái nem szabadultak ki mágiájának hatása alól. Lehet, hogy legalább fél tucat alkalommal tartózkodott a zónájában, ez esetben felismerné az álöltözet ellenére is. Ezt az alakváltó is tudja, tehát megpróbálja kerülni a csapatot, vagy a varázsló karaktert. Átnyújtja a toronyban talált „bizonyítékokat", aminek hatására azonnal bezárják a térkaput. A herceggel együtt úgy döntenek, hogy elengedhetetlen a Bukrasz elleni háború. Szövetséget kell kötni Alarik Hildeprunddal, közösen elfoglalni Bukraszt és a többi bányásztelepülést is. Harappát biztosítani a töretlen bizalomról, majd szintén meghódítani. Vitellinus az idegen foglyok emlékeinek átírásával újabb bűnbakokat állít elő.

Szintén az esti órákban érkezik vissza az a katonai egység, amely a Tharr-szentély környékén kutatott ezidáig a merénylők után. Ha a csapat beszél velük, megtudhatják, hogy egy barlangban rábukkantak a Háromfejű híveinek földi maradványaira. Mindannyian valószínűleg saját magukat szúrták szíven szégyenükben. Vezetőjük borzongva említi meg, hogy a pap hullája sokkal hamarabb indult oszlásnak, mint a többieké. Ugyanis meg mert volna rá esküdni, hogy az már jó két hete eltávozott az élők sorából, de ez lehetetlen, hiszen pont a tisztelt kalandozók látták őt néhány napja.

Negyedik nap

Másnap folytatódik az adók begyűjtése, a hadi készülődés. A csapat harcias tagjai megbízatást kaphatnak kisebb egységek irányítására. Délután Gild, a tanítvány nyugtalanító hírekkel áll elő. A toronyban rábukkant egy térkapu-pentagrammára, amelynek párja Zkaubánál, a Dreina-lovag varázslójánál lehet. Vitellinus és Zkauba jó barátok voltak addig, míg meg nem nyílt az abasziszi térkapu. Azóta nemigen beszéltek egymással, de Vitellinus iratai között olyan utalásokat talált, mely szerint mégis tartották a kapcsolatot, sőt, nagyon valószínű, hogy Zkauba is tudott az összeesküvésről. Ez azt jelentheti, hogy Alarik Hildeprund is veszélyben van.

Gild terve a következő: Vitellinusnak fogja magát álcázni, felveszi a kapcsolatot Zkaubával, és megpróbál átteleportálni hozzá. Megkéri a csapatot, hogy tartsanak vele és segítsenek elkapni a másik varázslót, ő tud egy mágikus formulát, amivel ártalmatlanná teheti. Az alakváltó célja természetesen az, hogy Zkauba helyére lépjen. Vitellinusként a közelébe tud kerülni és meg tudja bénítani, de tudja, hogy Zkaubának igen hatékony védelme és jó tanítványai vannak. Neki pedig mintegy másfél percre van szüksége ahhoz, hogy tökéletesen átalakuljon. Zkauba nem bízik meg annyira Vitellinusban, hogy kettesben maradjon vele (óvintézkedések nélkül); így a csere nem hajtható simán végre. Ezért van szüksége a csapatra, akiknek valójában az lesz a feladatuk, hogy feltartóztassák a védőket. Ha a csapat nem hajlandó Gilddel tartani, másokat próbál beszervezni.

Az utolsó összecsapásra tehát Zkauba tornyában kerül sor. Ez az utolsó lehetőség arra, hogy a játékosok megakadályozzák a zaudereket céljuk elérésében. Ha Gild akciójában részt vesznek, a következő dolgok történnek: a térkapu-pentagrammák csak akkor használhatók, ha mindkét oldalon működésbe hozzák. A két varázsló néhány percen át beszélget egymással. Ezt egy varázstükör segítségével teszik, amelyben látják is a másikat. A beszélgetésből a játékosok számára kitűnhet, hogy Gild roppant jól ismeri volt mestere múltját, hiszen egyszer sem sül bele szerepébe; Zkauba meg úgy tesz, mintha időtlen idők óta ez lenne az első szóváltásuk. (Ha logikátlannak tűnne ez a tükrös beszélgetés, nyugodtan ki lehet hagyni. A varázslók pszi útján is felvehetik a kapcsolatot, de tegyük fel, hogy számukra így kényelme-



sebb, mivel a tükörrel hosszabb eszmecseréket is folytathatnak a pszi-erőik pazarlása nélkül. Ez a rész voltaképp a játékosoknak nyújtott utolsó előtti segítség.)

A beszélgetés eredménye az, hogy Zkauba megnyitja a pentagrammát. A teleportálás után rögtön elkezdődik az összecsapás. Az alakváltó megbénítja a varázslót, mielőtt az bármit tehetne. A bénítást mindenki látja, tehát ismét szemléltessük a modul elején leírtak szerint. Csak ezután használja fel Vitellinus tudását, és rögtön sötétségkupolát hoz létre Zkauba körül, aminek leple alatt végrehajtja a cserét. A mágikus sötétség 10-es erősségű, vagyis az ultra- és infralátás még működik. A zauder ráadásul láthatatlanná és légiessé teszi magát, lebontja Zkauba pajzsait, hogy hamarabb magára ölthesse alakját. A szobában Zkauba két tanítványa és két lovag veti magát a küzdelembe. Ha a csapat harcol velük, már senkinek sem lesz esélye arra, hogy megakadályozza az alakváltót. A két fiatal varázsló a csapatot támadja, nem pazarolják erőiket arra, hogy eloszlassák a sötétséget, amiből tíz kör elteltével előbukkan mesterük, hogy megsemmisítse a betolakodókat.

Mint látható, a játékosok utolsó esélye az, ha felismerik, hogy valami nagyon nem stimmel Gilddel, és miközben Zkaubával van elfoglalva, hátba támadják. A halott, saját alakjában fekvő zauder látványa és a csapat gyors kapitulálása elegendő ok arra, hogy Zkauba emberei ne végezzenek velük.

Ha a kalandozók eljöttek az Alarikhoz menesztett küldöttséggel, akkor néhány órával a támadás előtt érkeznek meg (másfél napi erőltetett iramú lovaglás után). Valószínűleg azért hagyták el a várost, mivel az alakváltók (Lulanda és Ilithil) már nem bíztak meg bennük. Azzal a feladattal bízták meg őket, hogy Zkaubánál szerezzenek információkat Vitellinusról. A varázsló fogadja is őket, illetve azokat, akiknek nem fekete az aurájuk és látszólag a pyarroni vallás hívei. Az alakváltók utolsó akciója tehát pont a toronyban éri a karaktereket. Zkauba nem viszi őket a pentagrammás szobába, bár jelzi, hogy Vitellinus akar kapcsolatba lépni vele, ezért legnagyobb sajnálatára félbe kell szakítani a beszélgetést. A csatazajt meghallva háromnégy körös késéssel beszállhatnak a küzdelembe. Az alakváltó kísérői ez esetben a modul végén található – tapasztaltabb – kalandorokból állíthatók össze.

A kaland akkor ér (sikeresen) véget, ha mindkét zaudert elkapták. De mi történik abban az esetben, ha csak az egyiket leplezik le, és megnyugodva hátradőlnek a játékosok, azt gondolván, hogy megoldották az ügyet? Ezeket a variációkat szeretném most sorra venni.

Az első napon valószínűleg még nincs okuk a gyanakvásra (esetleg olvasták a modult, vagy rossz tapasztalataik vannak a női NJK-kkal kapcsolatban), de leleplezni őket csak méreggel vagy gyilkossággal lehetne, viszont ezeket alkalmazni egy halvány bizonytalanság miatt elég meglepő és brutális dolog. Később annál inkább gyanakodhatnak, hiszen sorra feltárhatják és felismerhetik azokat a jeleket, amelyek arra utalnak, hogy a hercegnő és udvarhölgye körül nincs minden rendben. Vitellinuson kívül senki sem fogja komolyan venni feltételezéseiket, élve elfogni a zau-dereket szinte lehetetlen, mivel csak holtukban látható eredeti alakjuk. Felvett alakjukban pedig jóval több tekintéllyel rendelkeznek az udvarban, mint a csapat; így hamarosan ők kerülnek őrizetbe. A méregpróbát kimagyarázhatják, hiszen valóban vannak náluk mérgektől óvó amulettek; a próba után viszont nyomozás indulhat, mivel a palotában sok méregérzékelő is működik. Az egyetlen biztos megoldás a gyilkosság, de ettől talán ódzkodni fog a csapat, hiszen tévedhetnek... Itt is megjegyezném, hogy a játék alatt mindenki legyen gyanús, és ami még fontosabb: egyformán gyanús! Ne állítsuk be ártatlannak az alakváltók aktuális álcáit, hogy a játékosokkal „csakazértis" végigjátszassuk a modult. Ha már az első napokban felgöngyölítik az ügyet, és hamar véget ér a játék, akkor csak gratulálni lehet nekik. Ugyanígy, ne is hangsúlyozzuk ki a zauderek által hagyott nyomokat, zavaró tényezőket. A többi szereplő viselt dolgairól, a róluk keringő pletykákról is ugyanolyan részletesen számoljunk be (hiszen „ha a Mesélő valamiről sokat pofázik, az fontos lesz"). Természetesen, ha csak egy-két ember (zauder) véleményére adnak, nem nyomoznak és nem beszélgetnek jóformán senkivel, akkor egy teljesen egyoldalú kép is kialakulhat bennük a helyzetről.

Mivel a zauderek mentális kapcsolatban állnak, rögtön értesülnek a másik haláláról. Az átalakuló holttest nagy megdöbbenést fog kelteni, és a fenti események felgyorsulnak. A zauder megjelenésének hírére három nap múlva befutnak az Inkvizíció emberei. Ha Lulanda bukik le, Ilithil rémüldözve megemlíti a pletykát, mely



szerint Vitellinus kísérletezik az alakváltással is, hiszen az anyagi mágia nagyrabecsült kutatója. Ezután a varázsképet átadja a csapatnak, és Dagan helyére lép. Megérkezik Vitellinus, akit megpróbál a csapattal és a képpel, majd a bénítással elintézni. Így jóval nagyobb számára a lebukás veszélye. Ilithil halála esetén hasonlóképpen zajlanak le az események.

Dagant már nehezebb megölni, bár bízik annyira a megmentőkben, hogy lehetőségük lesz rá. A mindig jelen lévő testőrség azonnal rájuk támad, és nem lesz hajlandó bevenni azt az ósdi cselt, hogy „nézzetek a hátatok mögé! az az alak nem is a hercegetek volt!", azaz nem nyugszik, míg el nem pusztította a merénylőket. Roszszabb esetben (legalábbis Vitellinus vagy egy magasrangú pap érkeztéig) azt hihetik, hogy maguk a kalandozók változtatták át uralkodójukat azzá a szörnyűséggé. Ha Dagan halála után még él a másik alakváltó, az már Vitellinus alakját viseli, és hajtóvadászatot indít utánuk, kevés esélyt hagyva a menekülésre.

Utoljára hagytam azt az esetet, amikor csak Vitellinusszal végeznek (minden bizonnyal Zkauba tornyában). Ekkor akár azt is gondolhatják, hogy a fővarázsló már régóta nem az, aminek látszik, és ő tervelte ki az egészet. Ha még jobban belegondolnak, szaporodhatnak a kérdőjelek (mióta lehet alakváltó? miért ölte meg Lulandát? nem kellene átgondolni, hogy is volt ez az egész?). Alarik és Zkauba mindenesetre gratulálnak nekik, a pentagrammán át visszaküldik a csapatot, hogy vigyék meg a hírt Dagannak, és próbálják meg megállítani a küszöbön álló háborút, hiszen ez a zauder intrikáinak következménye kell hogy legyen. A herceg kissé csodálkozva, majd örömmel fogadja a fejleményeket. Megígéri a békés rendezést, magát is okolja a történtekért. S hogy teljes legyen a játékosok boldogsága, az öreg herceg félrehívatja őket dolgozószobájába, s ezeket a felemelő szavakat hallhatják az igen magas rangú személytől: „Megtiszteltetésnek venném, ha ilyen nagyszerű hősök számára magam tölthetnék italt és mondhatnék ünnepi beszédet! (Tölt.) Örök hálára kötelezett csodálatos helytállásotok és bátorságotok! Nélkületek városom és a környező államok lángokba és vérbe borultak volna, évszázadok munkája és emberek százezreinek álma semmisült volna meg egy bomlott elméjű, végtelenül gonosz fertelem praktikái folytán. Ám a Ti tiszta szívetek és lelketek előtt nem maradhatott elrejtve és büntetlenül e szörnyű gaztett! Hőstetteteket csodálni fogja az egész világ, nevetek örökre fennmarad! Az istenek kegye kísérjen továbbra is Téged... és Téged...(felsorolja a karakterek neveit)! Emelem poharam Sabrata legdicsőbb *nemeseire*, Rátok, kedves barátaim!"

Happy end? Egy kicsit később... A hosszas „befejezésre" azért volt szükség, hogy a játékosok éberségét elaltassuk. Tapasztalataim szerint ugyanis igen rosszul reagálnak arra a helyzetre, amikor a Mesélő gonosz vigyorral valamilyen ételt vagy italt akar rájuk tukmálni, és állandóan kérdezgeti, hogy: Megisszátok? Nem?! Szemétségnek tűnik, de tegyünk úgy, mintha már vége lenne a kalandnak, és a fenti szöveget csak zárásnak szánnánk. Az alakváltó uralkodóként más módszerrel is elintézhetné őket, az elvesztett társáért személyesen akar elégtételt venni – így a csapatnak is marad némi esélye a túlélésre.

Jegyezzük meg tehát, hogy az ital nagyon régi és nemes, különleges zamata pedig arra késztet mindenkit, hogy Egészségpróbát dobjon -2-vel. A hatás (két kör múlva): siker esetén csak görcs, kudarc esetén agónia, tíz percen belül halál. A herceg kárörvendően vigyorogva a testőrök után kiált és védekező harcba helyezkedik. Akinek még van ereje támadni, annak sietnie kell. (Egy körük van mindössze.) Csak úgy menekülhetnek meg, ha megölik a herceget és kiderül, hogy ő is alakváltó. Most ugyanis néhány józanabb pap és udvaronc is beront a testőrökkel, és a zaudert meglátva megakadályozzák, hogy leméságolják a görcsökben fetrengő és haldokló csapatot. Sőt, meg is gyógyítják őket.

Még egy megjegyzés: a játékosokat nem kell megnyugtatni, hogy most már vége a kalandnak, csak két alakváltó volt. Nyugodtan idegeskedjenek, találgassanak, mennyien lehetnek még és kinek a bőrébe bújtak?! Három napon belül megérkeznek az Inkvizíció emberei, akik mindenkit átvizsgálnak és elrendezik a helyzetet. Sabrata városa új urat választ Alarik Hildeprund személyében, és szeretné elfeledni e tragikus eseményeket. A kalandozók ezek után nem hiszem, hogy itt kívánnak maradni. A nemesítésről, anyagi elismerésről ne is álmodozzanak. Megköszönik a segítségüket, de mivel jutalmat már kaptak, és a szomorú múltnak ők az élő emlékeztetői, nem marasztalják teljes szívvel őket. Békére vágynak, a kalandozók körül pedig valami mindig történik. Az Inkvizíció persze őszintén gratulál (esetleg egy-

egy karaktert megfigyeltet, mert kétes hírnevű vagy épp később beszervezhetőnek tűnik). Ám egyikük hideg mosolya, és főleg a tekintete idegesítőnek és valahonnan ismerősnek tűnik... Vagy csak a rémült képzelet játéka volna?

TÁP-osztás: nem vagyok az efféle pontvadászat és a tanítónénis jutalmazás híve, ezért nem is próbáltam kiszámolni, miért mennyi is járna. Ebben a modulban remélhetőleg kevés a harc, a gyilkolásból nem lehet sokat szerezni. Az ötletekre, megoldásokra és a jó szerepjátékra meg teljesen szubjektív módon lehet csak TÁP-ot adni. Támogatom azt a megoldást, hogy a Mesélő ne számolgasson, hanem csak azt jelezze, ha szerinte valamelyik karakter szintlépésre érett. Egyébként szerintem attól, hogy néhány nap alatt valaki megöl pár ellenséget, ellő fél tucat varázslatot és használja egy-két képességét egy kalandban, még nem fog szinte semmit „fejlődni". A fejlődés, tanulás 90%-ban unalmas, hónapokig tartó gyakorlással, elmélyüléssel jár. A kalandok során ezt a tudást csak használjuk (élesben, különleges körülmények között).

Helyszínek

A **kaland** nagyrészt Sabratában játszódik, a város kerületei, nevezetességei kerülnek most felsorolásra. Az északkeleti városrészben található a kikötőnegyed. A folyón még mindig csónakokkal és komppal lehet átkelni, a lerombolt híd újjáépítése nagy vitatéma a lakosok között. Az áruk zöme Harappa és a tenger felé tart, árral szemben finoman szólva gyér a forgalom. Itt találhatóak meg a legkülönfélébb emberek, itt áll a legtöbb kocsma, lebuj és raktár. A kikötőtől nyugatra, a város északi részén található a kereskedőnegyed. Az iparosok többsége is ezen a részen dolgozik. A nagyobb piacok állandóan nyitva állnak. Az állatvásárokat (lovak, marhák, byzonok) az északi kapu előtt, a városon kívül tartják. Sabrata szívében magasodik a többi épület fölé a hercegi palota, amely nem igazán a szem gyönyörködtetésére épült – erős belső fallal övezett erődítmény. A környező tereken állnak a legfőbb hivatali, vallási, szórakoztató és egyéb középületek, valamint a nemesek villái. A térkapu köré külön kis erőd épült. A város déli felét a napszámosok, szegényebb kézművesek, veterán katonák egyszerű házai és telkei foglalják el. Ezen a részen ütközik ki leginkább Sabrata mezővárosi jellege. A lakosság nagy része a mezőgazdaságban dolgozik, és az év egy részében a délre elterülő földek tanyáin, a nemesek pedig a kúriákon élnek.

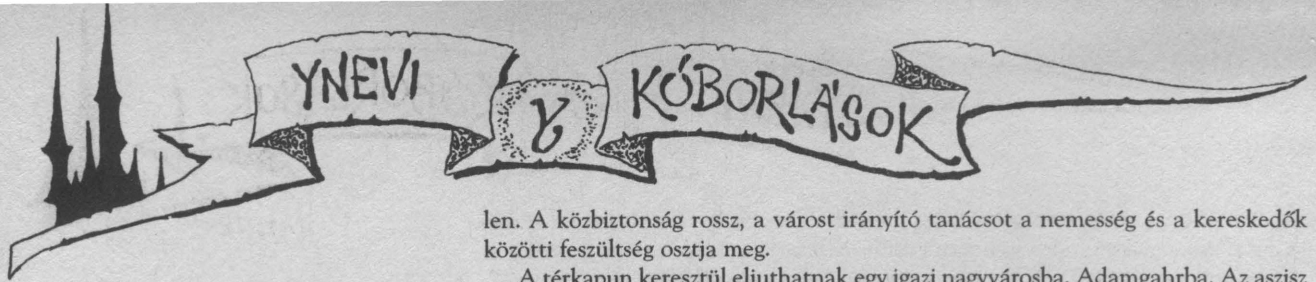
A csapatot valószínűleg a palotában szállásolják el. Csak néhány termére mondható el, hogy hivalkodó vagy giccses; tükrök és festmények helyett inkább a fegyverek és állatbőrök a jellemzőek. A falak vastagok, az ablakok többsége keskeny. Az itt élők a homályos szobák helyett szívesebben tartózkodnak a szabad ég alatt, a parkban. Külön épületet képez a varázslótorony. Ezen a területen Vitellinus lehetetlenné tette a térmágia használatát (egyébként a városba sem lehet kintről beteleportálni 3E alatt), valamint a légiessé válást és a láthatatlanságot is (30E alatt legalábbis nem működik a palotában, kivéve a fővarázslót és tanítványait).

A település másik érdekessége a fővarázsló „testőrsége", tizenhét ogár, akikből kettő-kettő mindig a palota, illetve a térkapu bejáratánál áll, igen impozáns látványt nyújtva (adataikat később közlöm). Vitellinus tornya tele van tömve mágikus érzékelőkkel, riasztókkal, csapdákkal; egyetlen csigalépcső vezet fel a pentagrammás szobába.

Sabratán kívül megfordulhatnak még Alarik Hildeprund birtokán is. A dombos vidéken a szőlőtermesztés a legfőbb jövedelem. Négy erősség és másfél tucat falu tartozik a paplovag fennhatósága alá. Lovagjaival a civilizáció és a pyarroni vallás védőpajzsának szerepében tetszeleg, állandó gyakorlatozás, vadászat, portyák töltik ki a nagyszámú harcos idejét, akikre a puritán életmód és a büszkeség jellemző. Nem szenvedhetik a törvényen kívüli alakokat, kemény igazságszolgáltatásuk hamar a börtönbe juttatja a bajkeverőket. Zkauba „tornya" voltaképp egy nagyobb lakóépület, a pentagrammás szoba a pincében található.

Harappa egy húszezres kikötőváros, ide valószínűleg nem jut el a csapat. Anynyit még érdemes megjegyezni, hogy kénytelen jó viszonyban lenni a toroni és aszszis hatalmakkal, Antoh hívei kemény küzdelmet vívnak a Háromfejű terjeszkedése el-





len. A közbiztonság rossz, a várost irányító tanácsot a nemesség és a kereskedők közötti feszültség osztja meg.

A térkapun keresztül eljuthatnak egy igazi nagyvárosba, Adamgahrba. Az aszisz hercegkapitány már értesült hőstettükről, így megfigyelés alatt tartja őket. Ez elriasztja az alvilágot attól, hogy zavarja a csapatot, tehát csodálkozva vehetik észre, miszerint még a legrosszabb hírű helyeken sem éri őket atrocitás. Itt egyébként sokkal több egzotikus dolgot is beszerezhetnek (nem az abbitacélra gondoltam), mint Sabratában, ráadásul jóval olcsóbban. A térkapu használata egy arany(!), de ezt nem fogják elkérni a hercegnő megmentőitől.

A modulban szereplő NJK-k és szörnyek leírása

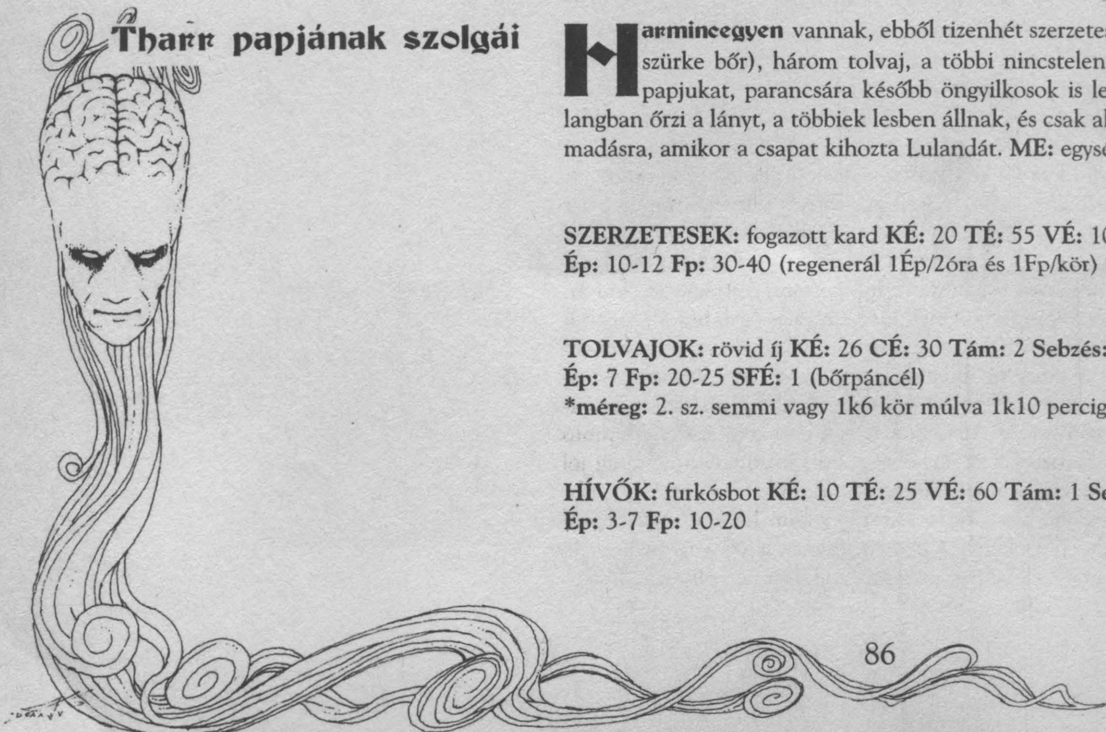
A két alakváltó

Eredeti alakjukat csak holtukban látják a kalandozók: áttetsző bőrű, sűrű, vörös szőrzettel borított humanoidok. Koponyacsontjuk nincs, hatalmas agyuk tekervényei tisztán láthatóak. Eredeti jellemük viszont még álcájukon keresztül is kiütközik: felvett alakjuk kissé indulatossá, önzővé, bajkeverővé válik. Hiába a nagy cél, képtelenek fegyelmezni magukat, s apróbb hibákat is ejtenek (pl. Tharr-papként bénítást használt, csak hogy erejét fitogtassa, Lulandaként meg sem siratta szeretett szolgálólányai – már-már barátnői – halálát stb.). Ezek a furcsaságok a különleges események számlájára írhatók, és csak azok számára feltűnő, akik régóta ismerik őket. De a karaktereknek is elmesélhetik, elpanaszolhatják, hogy mostanában mintha „kicserélték volna" a hercegnőt és a többieket (a változásra mindenkinél ki fogok térni).

Tharr papja

Negyvenes éveiben járó, magas, szikár alak. Sűrű szemöldöke, és tar feje van, amit lilás színű, tekergő vonalakat és köröket ábrázoló tetoválás fed. Kénsárga dreggist visel, fegyvert nem használ és nem is hord magánál. Istene hitét kívánta titokban terjeszteni, de a zauderek más célra használták fel. Sabratában többször megfordult.

Különböző értékei a kaland szempontjából nem érdekesek.



Tharr papjának szolgái

Harmincegyen vannak, ebből tizenhét szerzetes (kénsárga szem és köpeny, szürke bőr), három tolvaj, a többi nincstelen hívő. Fanatikusan követik papjukat, parancsára később öngyilkosok is lesznek. Hét szerzetes a barlangban őrzi a lányt, a többiek lesben állnak, és csak akkor kapnak engedélyt a támadásra, amikor a csapat kihozta Lulandát. **ME:** egységesen 44 (a pap védelme).

SZERZETESEK: fogazott kard **KÉ:** 20 **TÉ:** 55 **VÉ:** 100 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k10+2
Ép: 10-12 **Fp:** 30-40 (regenerál 1Ép/2óra és 1Fp/kör) **SFÉ:** 1

TOLVAJOK: rövid íj **KÉ:** 26 **CÉ:** 30 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6+* (**VÉ:** 94)
Ép: 7 **Fp:** 20-25 **SFÉ:** 1 (bőrpáncél)
***méreg:** 2. sz. semmi vagy 1k6 kör múlva 1k10 percig bénult

HÍVŐK: furkósbot **KÉ:** 10 **TÉ:** 25 **VÉ:** 60 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k6
Ép: 3-7 **Fp:** 10-20

Lulanda Karaindas

Dagan Karaindasnak, Sabrata hercegének lánya. Tizenkilenc éves, középmagas, vékony, törékeny testalkatú. Barna szemű, hosszú, barna hajú, szelíd vonásokkal rendelkezik. Ruházata a fogságban mindössze egy hálóköpeny és egy kénsárga köpeny. A palotában sem visel díszes ruhákat és ékszerek garmadáját. Művelt, intelligens, az udvari életben és diplomáciában is jártas. Mindig nagy figyelmet fordított arra, hogy környezetével törődjön, emberségesen bánt szolgáival. A kiszabadulás során „beleszeret" az egyik jóképű karakterbe, a csapat minden tagját jóbarátjának tekinti. Vitellinus ellen intrikál, fél tőle. A palotában a lakosztályába zárkózik. Ilithilt bízza meg a kalandozók segítésével. Az alakváltó személyisége a következőképpen ütközik ki: míg a csapat előtt a védtelen és ártatlan leány szerepében tetszeleg, addig szolgáival türelmetlenül, bántóan viselkedik (hidegen hagyja a temetés híre, egy-két pofon is elcsattan). Ha a csapat gyanúsítgatja, kérdéseikkel sarokba akarják szorítani, akkor kifogásokat keresve sírva fakad, és megpróbál szánalmat ébreszteni (anyja halála óta nem látták sírni).



Jellem: Élet, Rend

Erő: 8
Állóképesség: 7
Gyorsaság: 7
Ügyesség: 13
Egészség: 8
Szépség: 12
Intelligencia: 14
Műveltség: 12
Akaraterő: 11
Asztrál: 13

HARCÉRTÉKEK
Fegyver: - **VÉ:** 54 **Ép:** 3 **Fp:** 8 **ME:** 44 (Tharr-papé) +**TME**

Képzettségek	Fok/%
Nyelvek*:	
Pyarroni	5
Aszisz	4
Írás/Olvasás	Af
Etikett	Af
Tánc	Af
Úszás	Af
Jog*	Af
Irodalom	Af

*Az *Új Tekercsek* képzettségrendszere szerint: Élő nyelv és Jog/Törvénykezés

Sabratai lakosok



A polgárság a nerin nyelvet beszéli, de nagy részük a közös nyelvet is ismeri. A nemesek, kereskedők tudnak asziszul, ervül vagy toroniul is. Határváros jellege miatt az itt élők fel vannak fegyverkezve (erre büszkék is), támadás esetén a céheknek előre kijelölt falszakasz védelmét kell ellátniuk. A nemesek nem igazán puhányok – jó katonák és vezérek, akiknek kötelességük megvédeni a birtokaikat és az azon élőket is. Sok idegen megfordul a városban, hozzászoktak a furcsa szerzetek látványához. Csak pyarronita templomok épültek, más vallást követők alig vannak, azok sem folytathatnak hittérítést. A katonaság jól képzett, külön lovas és íjász egységekkel rendelkezik, a közbiztonságot pedig még jobban növeli az ogárok jelenléte. A kereskedők nyugodtan kérnek szemtelenül magas árat a kézműves és luxuscikkekért.



KATONÁK:
lándzsa: KÉ: 18 **TÉ:** 48 **VÉ:** 106 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k10
rövidkard: KÉ: 24 **TÉ:** 48 **VÉ:** 108 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k6+2
hosszú íj: KÉ: 18 **CÉ:** 25 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6+1
Ép: 6-10 **Fp:** 20-30 **SFÉ:** 2 (láncing) **ME:** 15

Kalandorok

A **Sabratában** lézengő kalandorokat bárhol elhelyezhetjük és felhasználhatjuk a történetben (vetélytársak a hercegnő megmentésében, felbérelhető zsoldosok, összeesküvéssel gyanúsítható alakok, a terror elleni lázadók, az alakváltók csapata Zkauba ellen stb.), íme néhány példa, mely szabadon módosítható és bővíthető:

Renko

2. szintű harcos

K**özépmagas**, zömök testalkatú férfi. Rövid, fekete hajú, csillogó, fekete szemű, borostás arcú. 31 éves, de fiatalos mozgású. Fekete csizmát, barna nadrágot és bőrmellényt visel, oldalán hosszúkard. Zsoldos és rabló is volt, nemrég szabadult a harappai börtönből.

Jellem: Káosz
Vallás: Arel

Erő: 15
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 13
Ügyesség: 12
Egészség: 16
Szépség: 10
Intelligencia: 13
Műveltség: 8
Akaraterő: 10
Asztrál: 10

HARCÉRTÉKEK
Fegyverek:
hosszúkard: KÉ: 24 **TÉ:** 50 **VÉ:** 105 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k10
tőr: KÉ: 28 **TÉ:** 44 **VÉ:** 91 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6
Ép: 13 **Fp:** 24 **SFÉ:** 1 **ME:** -

Képzettségek	Fok/%
Nyelvek:	
Közös	4
Dona	5
Aszisz	3
Hosszúkard	Af
Tőr	Af
Alabárd	Af
Ökölharc	Af
Hadrend	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Erdőjárás	Af
Vadászat	Af



Mászás	21%
Esés	20%
Ugrás	16%
Rejtőzködés	12%
Kocsmai verekedés	Af

Drulgar
4. szintű gladiátor

Magas, tagbaszakadt, széles állú, bikanyakú alak. 41 éves, sebhelyek és tetoválások borítják testét. Kopasz fején arany fejpántot visel, testét abbitacél sodronying védi, ami felett vörös köpenyt hord. Fegyvere a csatacsillag (megáldva) és egy kis pajzs. Abasziszban volt sikeres gladiátor, Sabratában vagy a helyi alvilág verőembereit, vagy a katonaságot okítja a küzdelem rejtelmeire; mindenképp tekintélye és jó kapcsolatai vannak.



Jellem: Halál, Rend
Vallás: Darton és Arel

Erő: 16
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 11
Egészség: 14
Szépség: 8
Intelligencia: 10
Műveltség: 6
Akaraterő: 13
Asztrál: 8

HARCÉRTÉKEK

Fegyverek:

csatacsillag: **KÉ:** 37 **TÉ:** 77 **VÉ:** 131 (+20 p.)
Tám: 2 **Sebzés:** 1k6+5
ököl: KÉ: 40 **TÉ:** 68 **VÉ:** 118 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6+2
Ép: 12 **Fp:** 57 **SFÉ:** 4 **ME:** 30

Képzettségek	Fok/%
Nyelvek:	
Aszisz	5
Közös	4
Csatacsillag	Mf
Ökölharc	Mf
Tőr	Af
Belharc	Mf
Földharc	Af
Birkózás	Af
Nehézvértviselet	Af
Kétkezes harc	Af
Pajzshasználat	Af
Dobóháló	Af
Szigony	Af
Pallos	Af
Harc helyhez kötve	Af
Szablya	Af
Esés	30%
Ugrás	20%
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Hegyjárás	Af



Theodora de Ammiditana

4. szintű tolvajnő



Rúnákkal díszített világoskék köpeny és csuklya mögé rejtőzik, varázslónőnek adja ki magát. 22 éves, csinos, fekete hajú és szemű. Erionban egy öreg, kéjvágyó varázslót ölt meg és fosztott ki, azóta menekül, fenti álnevén mutatkozik be. Mágikus felszerelése: tűznyíl pálca (5k6 sebzés, 9 töltettel), védőköpeny (SFÉ: 1), 1 szerelmi bájital, 2 gyógyital (4 Ép).

Jellem: Káosz
Vallás: Noir

Erő: 9
Állóképesség: 8
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 16
Egészség: 11
Szépség: 14
Intelligencia: 13
Műveltség: 11
Akaraterő: 12
Asztrál: 14

HARCÉRTÉKEK

Fegyverek:

Kézi nyílpuska: KÉ: 31 **CÉ:** 38 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6/2 **VÉ:** 84
Ép: 5 **Fp:** 30 **SFÉ:** 1 **Pszi:** 20 **MME:** 22 **AME:** 24

Képzettségek	Fok/%
Nyelvek:	
Közös	5
Erv	3
Aszisz	2
Toroni	2
Kézi nyílpuska	Af
Dobótőr	Af
Tőr	Af
Pszi	Mf
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Af
Színjátszás	Af
Értékbecslés	Af
Úszás	Af
Lovaglás	Af
Kocsmai verekedés	Af
Kötelekből szabadulás	Af
Mászás	60%
Esés	30%
Ugrás	40%
Zárnyitás	40%
Lopózás	50%
Rejtőzködés	45%
Kötéltánc	40%
Zsebmetszés	70%
Csapdaészlelés	35%
Titkosajtó-keresés	26%

Wenalar Tovaddis

4. szintű félelf íjász



Magas, kellemes megjelenésű, feltűnő alak. Rövid, ezüstszínű haja és ibolyakék szeme van. Finom, nemes anyagból készült ruházatot visel. Fegyverei: hosszú íj és szablya. Gyűlöli a barbárokat, keletre készül, hogy bosszút álljon barátai haláláért. Egy pompás könnyű harci lova van.

Jellem: Rend
Vallás: Arel

Erő: 14
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 15
Egészség: 12
Szépség: 14
Intelligencia: 14
Műveltség: 12
Akaraterő: 16
Asztrál: 14

HARCÉRTÉKEK

Fegyverek:
Hosszú íj: KÉ: 28 **CÉ:** 51 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6
Szablya: KÉ: 26 **TÉ:** 63 **VÉ:** 114 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k6+2
Ép: 9 **Fp:** 45 **SFÉ:** - **Pszi:** 11 **AME:** 21 **MME:** 22

Képzettségek	Fok/%
Közös nyelv	5
Hosszú íj	Mf
Szablya	Af
Lovaglás	Mf
Lovas íjászat	Mf
Úszás	Af
Futás	Af
Idomítás	Mf
Pszi	Af
Hadvezetés	Af

Relando Nalvam

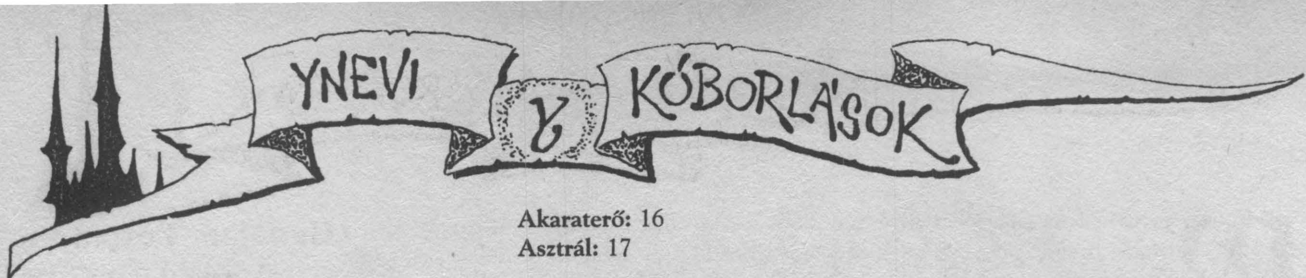
6. szintű bárd



Toroni származású, fekete hajú, szürke szemű, 34 éves nemes; gyakorta álcázza magát. A legfrissebb divat szerint öltözködik, néhány inast mindig felfogad. Valószínűleg a sabratai udvarban ténykedik, Tharr hitét terjeszti titokban, így gyanús is lehet. Kedvenc hazugsága: családját elhurcolták a barbárok, őket keresi reményvesztve, az együttérzést és anyagi segítséget szívesen fogadja. Lanton játszik.

Jellem: Káosz
Vallás: Tharr

Erő: 9
Állóképesség: 12
Gyorsaság: 11
Ügyesség: 14
Egészség: 11
Szépség: 15
Intelligencia: 18
Műveltség: 16





Akaraterő: 16
Asztrál: 17

HARCÉRTÉKEK

Fegyverek:
Hosszúkard: KÉ: 33 **TÉ:** 51 **VÉ:** 114 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k10
Dobótőr: KÉ: 37 **TÉ:** 58 **VÉ:** 100 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6
Kézi nyílpuska: KÉ: 30 **CÉ:** 45 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6/2
Ép: 6 **Fp:** 46 **SFÉ:** - **Pszi:** 28 **MME:** 48 **AME:** 49
Mp: 48
Kedvelt varázslatok: *Bájolás dala, Csend, Vakságokozás, Bűvharc, Szépségvarázs, Figyelemelterelés, Láthatatlanság*

Képzettségek	Fok/%
Nyelvek:	
Toroni	5
Közös	5
Aszisz	4
Erv	3
Dwoon	2
Ilanori	2
Hosszúkard	Af
Dobótőr	Mf
Kézi nyílpuska	Af
Írás/olvasás	Af
Legendaismeret	Mf
Etikett	Mf
Lovaglás	Af
Szexuális kultúra	Af
Éneklés/zenélés	Mf
Értékbecslés	Af
Tánc	Af
Pszi	Mf

Speciális tulajdonsága: érzékeli, ha egy tárgy mágikus, és tudja, melyik évszázadban készült.

Harra Hy

9. szintű Orwella-papnő

Hosszú, szőke hajú, kék szemű hölgy, ékszerekkel gazdagon kirakott ruhákban pompázik. Több sabratai és az udvarban tartózkodó idegen nemes szeretője, az egyik kalandozóval is felveheti a kapcsolatot. A legelőkelőbb fogadóból (Daloló kristály) szövi intrikáit. Hívei még nincsenek, gyakran utazik Abasziszba, ott követ el gyilkosságokat, emberáldozatokat. Sok szolgát fizet le hírekért, őrzésért.

Jellem: Káosz
Vallás: Tharr

Erő: 10
Állóképesség: 11
Gyorsaság: 13
Ügyesség: 14
Egészség: 12
Szépség: 16
Intelligencia: 14

Műveltség: 13
Akaraterő: 12
Asztrál: 17



HARCÉRTÉKEK

Fegyverek:
Tőr: KÉ: 40 **TÉ:** 59 **VÉ:** 108 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k6+méreg
Méreg: 3. sz. azonnal hat, ájulás vagy halál (1k10 perc)
Ép: 8 **Fp:** 69 **SFÉ:** - **Pszi:** 41 **MME:** 43 **AME:** 48
Mp: 77
Kedvelt varázslatok: *Lángoszlop, Szétzúzás, Átokvarázs, Szívbénítás*
(**Speciális tulajdonsága:** papi halál szféra, boszorkány *Tűz, Átok*, Alapvető mágia, boszorkánymesteri Rontások; naponta egyszer ima nélkül nyerhet vissza Mp-t.)

Képzettségek	Fok/%
Nyelvek:	
Közös	5
Aszisz	4
Toroni	4
Erv	4
Kyr	Af
Tőr	Af
Pszi	Mf
Méregkeverés	Af
Írás/olvasás	Af
Vallás	Mf
Legendaismeret	Af
Lovaglás	Af
Kínzás	Af
Hátbaszúrás	Af
Rejtőzés	20%
Lopózás	30%
Etikett	Af
Tánc	Af
Szexuális kultúra	Mf

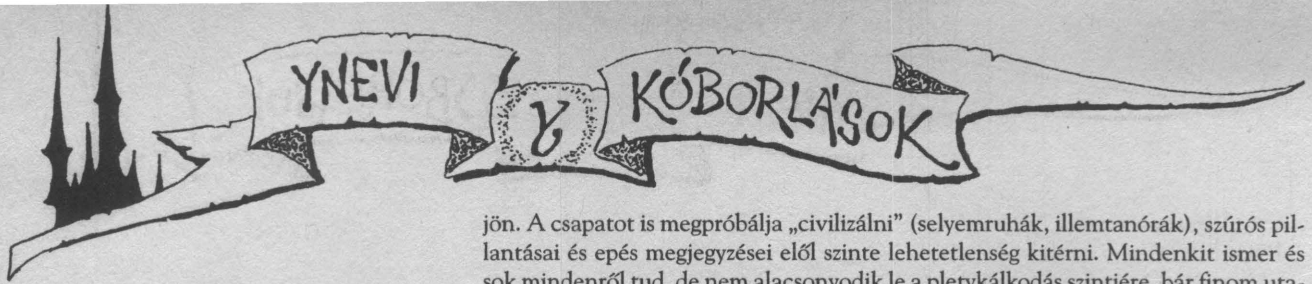
A sabratai udvar

Néhány tipikus személyt sorolok fel, szabadon bővíthető számuk és szerepük. Fontos megjegyezni, hogy mindannyian nemesemberek, bármennyire is tiszteljék a csapatot, a faragatlanságot, a gyanúsítgatást nem tűrhetik. Nem a csapat kiszolgálói, ne mondjanak el mindent az első kérdésre. A személyes ellentétek miatt lehet, hogy valaki szóba sem áll velük, miután látta barátságosan diskurálni őket haragosával. A többség Rend jellemű, pszi pajzsukat mentalisták készítették (30-60 ME).



Idor Tynann
udvarmester

Maga a megtestesült arisztokrácia, 48 évének tapasztalatával és tekintélyével szervezi és felügyeli az udvar életét. Aszisz selyemruhájában, gondosan ápolt körmével és hajával igencsak kirí környezetéből. Magas, egyenes tartású; őszülő, barna haját festeti; barna szemeiben állandó fölényesség és rosszallás honol. Reménytelen küldetésének érzi városa előkelőbbé tételét, ezért szimpatizál az asziszokkal. Hercegéhez feltétlenül hűséges, Lulandát viszont afféle butuska lánykának tartja, akinek csak az a dolga, hogy férjhez menjen és fiút szül-



jön. A csapatot is megpróbálja „civilizálni" (selyemruhák, illemtanórák), szúrós pillantásai és epés megjegyzései elől szinte lehetetlenség kitérni. Mindenkit ismer és sok mindenről tud, de nem alacsonyodik le a pletykálkodás szintjére, bár finom utalásokat tesz arra, szerinte ki az igazi nemes, és ki nem való az udvarba.

Zrill Galmash

kancellár

A **bürokrácia** és a bíróság feje. 38 éves, Sabrata egyik legősibb nemesi családjának sarja. Hosszú, szőkésbarna haját nem fogja össze, szürke szemeiből sugárzik az intelligencia és az élénkség. A politika, a diplomácia érdekli leginkább, a csapatnak ő vázolhatja fel a környék helyzetét. Ellenezte a térkapu megnyitását, neheztel Vitellinusra. Bukraszban jó kapcsolatai vannak, Alarikot is nagyra becsüli. Nyolc nyelven beszél folyékonyan, szereti csillogtatni ezen tudását. Tagja az Igaz Egyetértésnek, de ezt nem hirdeti.

Vishati Affen

főkincstartó

A **város** pénzügyeinek irányítója, „újnemes", alig tizenöt éve nyerte el e rangot; a régi nemesség kissé lenézi, de kénytelen elismerni tehetségét és sikereit a város gazdasági növekedésének megteremtésében. 46 éves, kopaszodik és egyre kövérebb. Gazdagságát hatalmas ékköves gyűrűi jelzik. Igyekszik azonosulni a nemesi lét külsőségeivel, de továbbra is az az elve, hogy pénzzel bármi elérhető és megoldható. Feltétel nélkül hű a herceghez, az aszisz térkapu megnyitását nagyon támogatta, Vitellinusszal jó viszonyban van. A háborút ellenzi. Harrával (Orwella papnője) gyakran találkozik.

Ander Dreux

testőrkapitány

A **Dreux** családban szinte nemzedékek óta öröklődik ez a poszt. A fiatal, 27 éves Ander tökéletes harcos és vezér szeretne lenni, életét ennek szenteli: mindig határozott, keveset beszél, állandó készenlétben van. Önbizalmát megingatta a hercegnő elrablása (majd halála), becsületét mentendő túlságosan is nagy lendülettel és erőszakosan próbál bűnösöket felkutatni, eredményt elérni. Nem bízik az idegenekben, mindenütt összeesküvést vél felfedezni. Vitellinust sem szívelheti az ogárjaival és a térkapuval együtt, minden ocsmányságot el tud képzelni és hinni róla. Kackiás bajuszát sokan gúnyolják az udvarban, ő viszont elpuhultnak tartja a nemesifjakat.

HARCÉRTÉKEK

Fegyver:

Hosszúkard: (63Mp-os) **KÉ:** 33 **TÉ:** 85 **VÉ:** 132 **Tám:** 2 **Seb.:** 1k10+1
Ép: 11 **Fp:** 53 **SFÉ:** 3 (sodronying) **ME:** 40 **EG:** 14

Vishati Galmash

A **25 éves** „aranyifjú" a nők bálványa, a kancellár testvére. Szőke hajú, szürke szemű, mosolygós, jó kiállású. Hányaveti stílusú, csipkelődős alak, aki csak a szópárbajban nagy mester, a konfliktusokat származása és szolgái révén oldja meg. A pletyka szerint régebben Lulandát akarta megkörnyékezni a trón reményében, de az kikosarazta. Relando Nalvammal, a bárddal hamar összebarátkozott, Tharr hitével ő ismertette meg. Hat-nyolc ifjú nemesúr vezéreként gondoskodik a város egyhangúságának felrázásáról: duhajkodások, csínytevések, vadászatok, esztelen fogadások stb. Fivérével nem túl jó a kapcsolata, de mindenkiről tud mondani egy-két „kedves" szót. A csapatot nem szívelheti, ha okot adnak rá, szíves-örömest keseríti meg életüket durva tréfákkal, akadályozhatja nyomozásukat is. Harra egyik hódolója, Káosz jellemű.

Carsum Cinruhas
Dreina-pap

A **73 éves** atya (a város vallási elöljárója) keveset tartózkodik az udvarban, testi és szellemi ereje igencsak megromlott. Gyűlöli Vitellinust, a róla terjengő pletykák többségét ő eszelte ki. A térkaputól irtózik. A „taknyos" Alarikot sem szeretné látni Sabratában, helyi nemest kíván Lulanda férjéül. Ilithil először vele fogja megismertetni a csapatot.

Elvira Ranpardo

A **tekintélyes**, özvegy hölgy 41 éves kora ellenére nagy férfifaló hírében áll. Imádja Nalvamot, a zenét még nála is jobban. Pletykák keringenek róla, miszerint ő tette el láb alól férjét, s a boszorkány-praktikák sem ismeretlenek számára (bájitalt valóban beszerzett). Vishatival ki nem állhatják egymást. A csapattal szemben távolságtartó.

Haikanna Ranpardo

E**lvira** szép és kacér lánya, egyesek szerint intrikálásban máris túlszárnyalta anyját. Irigy Lulandára és főleg Ilithilre, az udvarhölgyek többségével jó viszonyban van. A csapatot megpróbálhatja Ilithil és Harra ellen fordítani.

Ilithil Baypur

N**em a** legelőkelőbb családból származik, mégis Lulanda legjobb barátnője lett. Hosszú haját kontyba fűzve viseli, idősebbnek látszik valódi koránál (20 éves). Szerény, visszafogott lány volt; de az alakváltás után a csapatnak segítve meglepetést kelt határozottsága, társalkodókészsége. Élet jellemű.

Mungo Noy

B**ukraszi** nemes, a városok közti diplomáciai és kereskedelmi kapcsolatok elősegítésén fáradozik; valamint Lulanda kegyeiért is vágyakozik. 25 éves, erőteljes, kemény fiatalember, kissé borongós megjelenésű (sötét a szeme, haja, szakálla, ruházata). A Galmash fivérekkel jó viszonyban van.

Az Igaz Egyetértés tagjai

Bessen Jarak

A **város** legműveltebb embere és krónikása. Polihisztor, az irodalomtól az alkímiáig szinte mindennel foglalkozik. 56 éves, magas, kövér alak; fejét állandóan ingatja és erősen raccsol. Kedveli Vitellinust, az udvarról annál rosszabb a véleménye. Érdeklődő, nyitott minden újdonságra, de hajlamos a hosszú monológokra.

Dolheim
tanítómester

A **szegénynegyed** népszerű alakja, gyerekeket és felnőtteket egyaránt tanít és tanácsokkal lát el. 48 éves kora ellenére igen energikus, vidám. Ha a csapat bántani merné, a nép haragját vonnák magukra.



Wolde
Della papja

Nagyszerű festő, kiváló színdarabokat ír és rendez. Őrültnek tartják, és valóban van is benne valami: összefüggéstelenül beszél, néha megdöbben, hogy hol van és mit csinál. Lulandát elrablása előtt gyászolni kezdte egy víziója okán (Tharr oltára előtt látta holtan), nem vesz tudomást sem megmentéséről, sem „újbóli" haláláról.

Sprig Affen
Dreina papja

Carsum Cinruhas leendő utóda, Vitellinusszal jobb a kapcsolata, miként Alarikkel is, akit szívesen látna Sabratában. Ha házát átkutatják, erre utaló bizalmas leveleket találhatnak.

Dagan Karaindas
herceg

Sabrata hercege huszonhét éve, sokat tapasztalt, bölcs öregember. 61 éves, fehér haja már ritkul, rövid szakállát gondosan ápolja. Középmagas, egyenes tartású, tekintélyt parancsoló a megjelenése. Szívesen viseli a katonaság öltözékére hasonlító vörös-kék ruhát és köpenyt. A hercegi jogar (aranyból készült, drágakövekkel gazdagon kirakott) 5E-s védelmet biztosít az összes őselem és az elemi erő ellen. Az utóbbi években egyre jobban érzékelhető szellemi hanyatlása: határozatlanná vált, mindinkább tanácsadóira hallgat, néha elbóbiskol, el-elveszti egy hosszabb beszélgetés fonalát, néhány dolgot elfelejt, egy-két szó nem jut az eszébe stb. Ezt ő maga is érzékeli, de hiába próbál küzdeni ellene. Az udvarban senki sem meri szóba hozni, mivel a herceg ingerülten reagál a tekintélyét aláásó pletykákra. Vitellinusban egyre inkább megbízik, legfőbb tanácsadójává vált. Lányát nagyon szereti, de nem tud férjet választani neki. A megmentőket becsülni fogja, a kalandok és csaták érdeklik, szívesen hallgat és mesél ilyen történeteket. Ha a csapat tiszteletlen vele szemben, akkor Vitellinusra fog hallgatni. Az alakváltás és lánya halála után nem omlik össze, hanem meglepő erőről tesz tanúbizonyságot. Bánatában iszik, dühében háborúra készül, bosszúját a városban tartózkodó idegeneken éli ki. Alattvalóitól feltétlen engedelmességet vár el, a legkisebb ellenállást is kegyetlenül elfojtja – ehhez igénybe veszi a csapatot is.

Ép: 2 **Fp:** 8 **VÉ:** 50 (az utolsó jelenetben védekező harcot folytat, tehát **VÉ:** 95, de mivel 0. szintű, annyiszor támadhatják, amennyi a támadó szintje – de max. 4-szer)

Vitellinus

Sabrata fővarázslója, 12. szintű. Iskoláit Abasziszban végezte el, 24 évesen érkezett a városba, tíz éve áll a herceg szolgálatában, 39 éves. Alacsony, sötét hajú és szemű alak, kecskeszakállal, nemesi selyemruhákban (bíbor színű) jár-kel az udvarban, amely az igazi világa. Nem „tudós", idejének kis részét tölti ki a mágikus kísérletezés. A politikát, a diplomáciát igen kedveli, művelt ember, kellemes társalgó. Bot, varázsköpeny nincs nála, mindössze két gyűrű. Az egyik egy percen át 20-as SFÉ-t biztosít, ha aktiválja; a másik visszateleportálja tornyába. Ambiciózus ember, tudja, hogy nem lehet uralkodó, de a háttérből hatékonyan befolyásolja a város életét, a herceg döntéseit. Megfontolt, az idegenekkel (és főleg a törvényen kívüli kalandozókkal) szemben bizalmatlan. Úgy véli, Sabrata kénytelen engedni az aszisz befolyásnak, mivel a Zászlóháborúk forgatagában Alarik lovagjai kevesen vannak egy nagyobb barbár támadás visszaveréséhez. Rend jellemű, tiszteli a pyarroni vallást; az aszisz söpredék és Tharr híveinek távoltartásában nagy szerepe van. Lulanda elrablása és megmentése gyanús neki, de az alakváltók leleplezése még neki is túl nehéz feladat. A toronyban rajta kívül egy öreg szolga, egy fiatal tanonc (még csak a mágiaelméletet tanulja) és egy tanítvány, Alotheus él.

Erő: 11
Állóképesség: 8
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 11
Egészség: 10
Szépség: 12
Intelligencia: 18
Műveltség: 15
Akaraterő: 19
Asztrál: 17

HARCÉRTÉKEK

Fegyver:
Nem használ
VÉ: 111 **Ép:** 3 **Fp:** 53 **Pszi:** 81 **MME:** 120 **AME:** 118 **Mp:** 120

Ogár testőrség

17 fő

Három méter magas, kétarcú (két orr és száj, három szem) szörnyeteg biztosítja a rendet a városban és a varázsló tekintélyét is. *Hűségbélyeg* van rajtuk, csatabárdjuk rúnákkal ékes, láncinget viselnek, nyakukban egy amuletten a varázsló zónajele. Ezen keresztül használja mágiáját, személyesen nem vesz részt semmilyen küzdelemben.

HARCÉRTÉKEK

Fegyver:
Csatabárd: (63Mp-os) **KÉ:** 31 **TÉ:** 95 **VÉ:** 115 **Tám:** 1
Sebzés: 2k10+5
Ép: 25 **Fp:** 90 **SFÉ:** 2 **ME:** 81 **Méregell.:** 9 **Sebesség:** 75 (SZ)

Alotheus

Vitellinus tanítványa

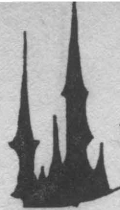
26 éves, 4. szintű varázsló, akit esetleg a csapat megfigyelésére és kifaggatására rendelhet. Alotheus vékony testalkatú sabratai nemes, a jelmágia és mentálmágia érdekli. „Hagyományos" varázslói öltözéket visel. Mesterét tiszteli, de a csapat bizalmának megnyerése érdekében ő is rémhírekkel szolgálhat.

Alarik Hildeprund

6. szintű Dreina-paplovag



Magas, vállas alak, 33 éves; békeidőben csak egy pompás láncinget visel (törpe munka). Barna haja rövidre vágva, szúrós pillantása és sűrű szemöldöke zorddá teszi megjelenését. Megköveteli a tiszteletet, közismert róla, hogy a törvényszegőkkel szemben kíméletlen szokott lenni. Óriási lehetőség lenne számára a hercegi trón, de óvatosan és türelmesen viselkedik (Sprig Affennel levelezett és tájékozódott ez ügyben). Ha a csapat ellátogat hozzá, érdeklődve hallgatja őket, illetve Dagan segélykérő üzenetét. Mielőtt átgondolhatná a dolgot, varázslója tornyában lezajlik a támadás. Ezek után vagy bábfigura lesz (a csapat ez esetben már nincs az élők sorában), vagy az alakváltó lebukása után ő hívatja az Inkvizítorokat. Ha a másik zauder is meghal, elnyeri Sabrata trónját. Ha „Dagan" sikeresen megmérgezné a kalandozókat, az Inkvizítorokkal akkor is találkozna. Talán elmenekül előlük, talán felveszi egyikük alakját.



Zkauba
8. szintű varázsló

Alarik szolgálatában áll. 32 éves, Doranban tanult (öltözéke és botja is erre vall), fekete hajú és szemű, közepes termetű. Hadarva beszél, az esetleg hozzá látogató csapatot tárgyilagosan tájékoztatja Vitellinusról. A támadáskor a zauder megbénítja (5 perc), a csatában nem vesz részt, de két tanítványa és két lovag igen.

A tanítványok
4. szintű varázslók

HARCÉRTÉKEK

Fegyverek:

Bot: KÉ: 14 **TÉ:** 31 **VÉ:** 96 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k6

Ép: 5-6 **Fp:** 24-30 **ME:** 40 **Pszi:** 30 **Mp:** 40

Varázslatok: *Láthatatlanság* (magukra)

Tűznyíl (mágiahasználó ellenfélre)

Tűzkard (lovagoknak)

A lovagok
6. szintűek

HARCÉRTÉKEK

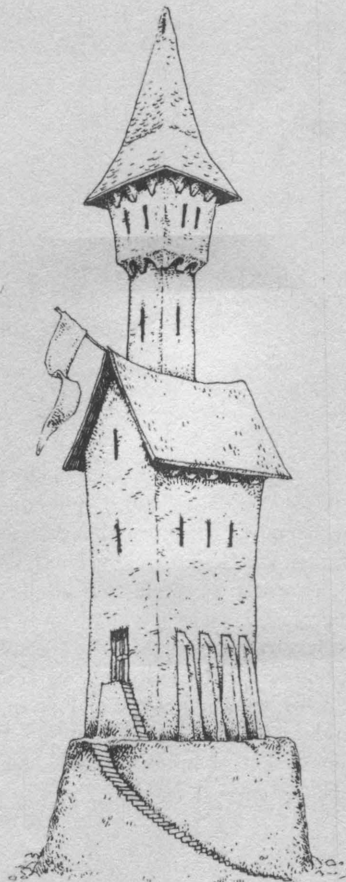
Fegyverek:

Lovagkard: KÉ: 18 **TÉ:** 82 **VÉ:** 157* **Tám:** 2 **Sebzés:** 2k6+4

*közepes pajzzsal (*Mf*) **TÉ:** 63 **Sebzés:** 1k6

Ép: 12-14 **Fp:** 65-75 **SFÉ:** 5 (félvért) **ME:** 40

(fegyverzetük meg van áldva)



SZENT MARCUS BAJNOKAI

8-10. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: Valahol a Sheral nyugati oldalán
IDŐPONT: A XIV. Zászlóháborút követő években

Írta: Kucsmár Richárd

Hogy ez a modul – amellett hogy az igazi „verekedőknek" is komoly kihívást jelent – mégiscsak bekerült a legjobbak közé, az jórészt annak köszönhető, hogy jóval több egyszerű ütöm-vágom játéknál. Ahhoz hogy ez kellőképpen kidomborodhasson, megfelelő mesélő is szükségeltetik, aki kézben tudja tartani az eseményeket, és – ha kell – csapatára szabja az ellenfeleket.

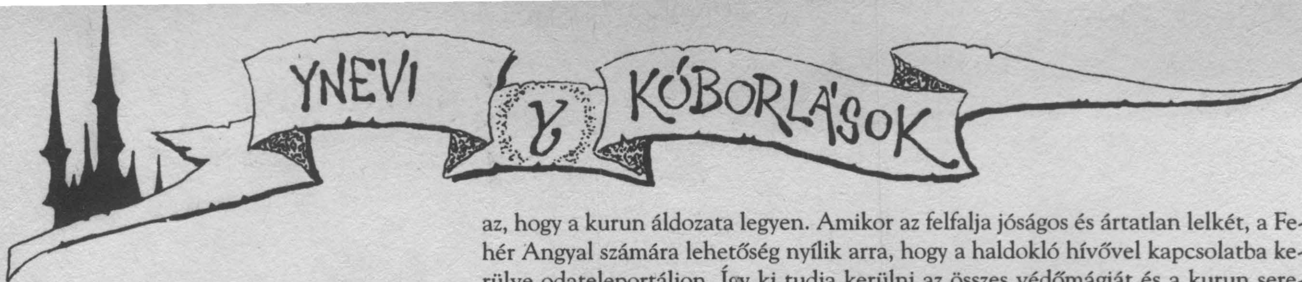
Ha pedig a háttértörténetet megfelelő hangulati elemekkel is színesíti, ha sikerül ráébresztenie játékosait, milyen célokat is szolgálnak, milyen tragédiát rejt, rejthet a küldetésük, egészen hősies játék kerekedhet ebből a remek alapból.

A **modul** tapasztaltabb (8-10. szintű) karakterek számára íródott. Bár az ellenfelek száma, erőssége módosítható a csapat számának, összetételének és erősségének függvényében, alacsonyabb szinten nem javasolt lejátszása, de 10. szint felett is jelenthet kihívást a történet. A kaland a hagyományos elemekből építkezik: a bátor hősök leereszkednek a gonosz föld alatti odújába, hogy elpusztítsák (és ezáltal megmentsék a világot). A csapat fontos feladata lesz egy Domvik-pap megvédése és segítése, emellett Domvik mágiája is hatni fog rájuk. Így nem szerepelhetnek Ranagol, Tharr hívei, papjai és feketemágiát használó karakterek. A történetben a kalandozóknak próbára kell tenniük harci, mágikus, világi és alvilági képességeiket is; a modult úgy igazítsuk a csapathoz, hogy csak minden tudásukat és ügyességüket bevetve arathassanak sikert.

Előtörténet

A **feneketlen** mélységben rejtőző gonosz, a főellenfél egy kurun (*Bestiárium* 132. old.). Hátborzongató képessége – be tudja fogadni és testében megkötni a holtak lelkét, így megszerezve minden tudásukat – óriási hatalom birtokosává tette. Ez a kurun megszerezte egy álomkristályban lakozó crantai boszorkányherceg lelkét, valamint másfél tucatnyi igen tapasztalt kalandozóét is (köztük varázslók, harcművész, mentalista). Egy hatodkori kazamata mélyén bújt meg, mely a Sheral-hegység egyik szakadéka alatt található, Erion és Ordan között. Évszázadokon át tökéletesítette és gyűjtötte mágikus energiáit, szellemlények és különös szörnyek garmadával tartotta távol a külvilágot. Ám nemrégiben a felszínen is felhasználta hatalmát: egy goblin törzset vont befolyása alá, akik szinte mélységi félistenként tisztelik. Sámánjaikon keresztül mágikus védelmet és támogatást ad, cserébe élőáldozatokat követel, akiket szakadékokba hajítanak.

Ténykedésére már felfigyeltek az égiek. Domvik egyik Fehér Angyala a fiatal, szépreményű papot, Marcust választotta ki a feladatra. Álmok útján a kurun fészkéhez irányítja. Természetesen Marcus nem lenne képes legyőzni a szörnyeteget, még legalantasabb őrzőinek sem lenne ellenfél. Mártíromságra van ítélve: feladata



az, hogy a kurun áldozata legyen. Amikor az felfalja jóságos és ártatlan lelkét, a Fehér Angyal számára lehetőség nyílik arra, hogy a haldokló hívővel kapcsolatba kerülve odateleportáljon. Így ki tudja kerülni az összes védőmágiát és a kurun seregét is, erejét csak a legfőbb ellenfélre koncentrálhatja. Marcust biztosan eljuttatni a kurun elé igen kétséges vállalkozás. A Fehér Angyal úgy tervezi, hogy megjelenésével magára vonja a sötétség lényeinek figyelmét, ezalatt Marcus egy kisebb csapat (Domvik-lovagok) őrizetében lopva megpróbál a lélekfaló közelébe férkőzni. A csapat Marcushoz hasonlóan nem lehet túl nagy hatalmú, mivel hamar felfigyelnének rájuk.

Marcus Secondus Sosius

Charta Pura

Domvik első szintű papja. 18 éves, középmagas, barna hajú és szemű fiatalember. Jelleme: Élet, Rend; becsületes, jóságos, szelíd, ugyanakkor határozott, hite megingathatatlan. Fényes jövőt jósolnak neki, mivel istene kegye több formában is megnyilvánul: *pharonja* mindig makulátlan, sohasem szennyezi be folt. Ha minden Mp-ját felhasználja, kézrátétellel bármilyen súlyosságú sérülést vagy betegséget meg tud szüntetni (lásd egyedi varázslatok: *Kézrátétel* és *Űzés – betegségek)*. Mágikus praktikákat még nem képes orvosolni.

Marcus tehát az angyali sugallatra Shadonból Erionba utazik, majd nemsokára nekivág a Sheral-hegységnek. Nincs pontos tudomása arról, hogy hová kell mennie és miért, elöljáróinak sem képes megmagyarázni. Erionban kisebb feltűnést kelt gyógyító munkájával, szelíd prédikációival és azok sikerével. Albus Archiepiscopus Lucius Flaminianus, Domvik egyházának erioni vezetője – aki egyébként a Nekropolisz megtisztításáért végzett reménytelen és fanatikus harcáról közismert – örömmel fogadja az ifjút, de nem hajlandó elengedni a mostanában veszélyessé váló hegyekbe, mivel félti a mozgolódó goblin hordáktól. Marcus viszont érzi a hívást, s egy nap nyomtalanul eltűnik a temetőnegyedben felállított, szigorúan őrzött templomból. A keleti kapuőrök még látták, ahogy gyalog, magányosan, egy szál tarisznyával elhagyta a várost. Az érsek érzi, hogy hibázott, istene támogatását sem tudhatja magáénak. Így egy csapatot indít a szökevény megkeresésére és segítésére. (Ha a játékosok csapatának minden egyes tagja netalán Domvik híve lenne, akkor őket bízza meg, s az alábbi bonyodalmakat természetesen mellőzhetjük.)

Csakhogy a keresés kudarcot vall, mivel a lovagok túl erőszakosan és fennhéjázóan viselkedtek. Először majdnem agyonvertek néhány embert egy hegyi faluban, ahol utoljára látták Marcust, s amely település Erion fennhatósága alatt áll. Később összetűzésbe keveredtek egy ordani felderítőosztaggal, akik a goblinokat figyelték meg. Jelenleg Sogron papjainak kényszerű vendégszeretetét élvezik. A keresésből tehát diplomáciai bonyodalom lett; igen feszült a helyzet Domvik és Sogron követői között. Erion urai próbálják elsimítani az ügyet, bár ők is neheztelnek a falusi incidens miatt. Úgy vélik, az „elkódorgott" Marcus előkerítésével véget is vethetnének az egyre kínosabbá váló ügynek. Ekkor léphetnek színre az Erionban tartózkodó játékosok, valamint:

Anae

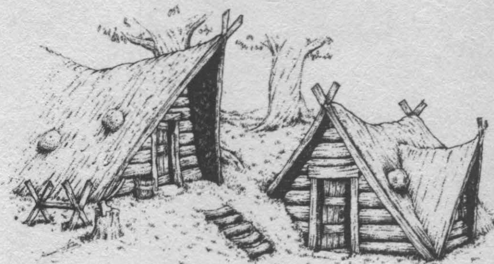
Anae, a 16. szintű Arel-papnő legendás személy még Erionban is. Vakmerő tetteiről történetek tucatjai keringenek: küzdött a Falban, a Nekropoliszban, a Zászlóháborúban a kalandozók vörös zászlaja alatt; a térkapuk őrzőivel utazásokat tett a Káosz síkjain; stb. Mindenki tudni véli, hogy Erion hercegének személyes tanácsadója, testőrségét is ő választja ki; a város kémszervezetében jelentős pozícióban van; minden nagyobb rajtaütésben részt vesz, melyek Tharr hívei ellen irányulnak. Ő fogja a csapatot felkérni Marcus megkeresésére. Fontos! Anae csak megbízható embereket fogad fel, „gonosz" karaktereket nem! Ha a kalandozók még nem ismernék egymást (azaz össze kell mesélni őket), akkor Anae válogatási elve fokozottan érvényesül.

Az Arel-papnő magas, hollófekete, hosszú haját összefogva hordja. Kék szemeiben folyton derűs nyugalom csillog. Káosz, Élet jellemű, hajlamos a tréfálkozásra és a barátságos párviadalokra. Rúnákkal díszített láncinget és hosszúkardot visel. Istennője ajándékaként képes sólyommá változni, a karakterek ezen alakban találkoz-

nak vele először – nem egy kocsmában, hanem a szabad ég alatt keresi fel őket az este folyamán. Felvázolja a küldetést: egy „tejfölösszájú Domvik birkát kell visszaterelni a nyájba", ha még meg nem ették a goblinok. Égi szekéren fognak utazni ahhoz a hegyi faluhoz, ahol utoljára látták. Jó lenne, ha minél hamarabb visszahoznák, mert az Isten Kardja lovagjai már eddig is sok bajt kevertek a kutatás közben. A munkáért bőséges jutalmat, kétszáz aranyat fizetnek (fejenként!). Hajnalban találkoznak a keleti kapu előtt, lovakat ne hozzanak, mivel nem férnek az égi szekérre, és a hegyek közt sok hasznukat nem vehetik. Ha a csapat elvállalja a feladatot, Anae hamarosan távozik, mivel még beszélni akar Luciusszal, Domvik érsekével.

A csapat este megteheti az előkészületeket a holnapi útra. Hajnalban találkoznak a megbeszélt helyen. A papnő elmeséli, hogy Lucius igen különös kérést intézett hozzá, amikor értesült az újabb kutatásról. Azt kérte, hogy ha megtalálják Marcust, ne próbálják meg erővel visszahozni, mert ez egyrészt nem sikerülne – hisz tőle is észrevétlenül távozott –, másrészt úgy véli, az ifjú pap egy számára is homályos isteni küldetésben jár. Az érsek Marcust kereső imái nem találtak meghallgatásra. Erioni tartózkodása alatt többször neki akart vágni a hegyeknek, de nem tudta megmondani, pontosan hová és miért készül. Lucius a goblinok miatt nem engedte el. Most az lenne a kérése a csapathoz, hogy ha még életben találnák Marcust, kísérjék el és védelmezzék útján. Roppant hálás lenne ezért, Erionban „asylumot" ígér nekik. Anae elmagyarázza, hogy az asylum annyit jelent, hogy Domvik erioni papjai menedéket és szállást biztosítanak ezentúl számukra, amennyiben igénylik, valamint minden testi-lelki sérülésüket orvosolják. Megemlíti még, hogy a hegyekben igen mozgolódik a Sárkányölők nevű goblin törzs. Nevetve teszi hozzá, hogy a félelmetes „sárkány", akit állítólag ezek az undorító pondrók megöltek, valami óriásgyík lehetett.

Ha nincs kérdése a kalandozóknak, Anae megidézi az égi szekeret, melyet négy légelementál fog röpíteni. A papnő nem tart velük, de sok sikert és jó vadászatot kíván. Négy óra száguldás után ereszkednek le a hegyi falu közelében.



A falu

Kis település, egy tucat szegényes faépületből áll, melyek védelmezőn egymáshoz bújnak. A lakók, lehetnek úgy negyvenen-ötvenen, sötét pillantásokkal fogadják az érkezőket. Mindannyian prémekbe burkolózva, fegyverrel (balták, rövid kardok) a kezük ügyében állnak, még a gyerekek is fenyegető komolysággal szorongatnak egy-két követ. Láthatólag arra készülnek, hogy elhagyják otthonukat. A tömzsi, szakállas férfiak csak akkor enyhülnek meg kissé, ha a játékosok megemlítik, hogy a „sólyomlány" barátai. Egyébként szótlanul állnak, s úgy tesznek, mintha nem értenék a közös (vagy bármilyen egyéb) nyelvet; semmilyen segítséget sem nyújtanak. Ha a csapat erőszakoskodni próbálna, körbeveszik őket, és kőzáport zúdítanak rájuk (varázsolni szinte lehetetlen), majd a férfiak lerohanják a csapatot. (KÉ:20 TÉ:60 VÉ:110 Tám:1 Sebzés:1k6+2 Ép:6-10 Fp:25-40 SFÉ:1 ME:0-5, húszan vannak.)

Ha sikerül szóra bírni őket, az alábbi dolgokat tudhatják meg: Két napja járt náluk a szent ember, aki visszahozott a halál küszöbéről néhány kőlavinában megsérült falusit. Tovább ment kelet felé, azt mondta, meg kell keresnie egy hegyet. Az egyik fiatal látta, hogy meggyógyított több goblint is, akik elfogták és elhurcolták. Tegnap jártak itt a gonosz páncélos emberek, akik összeverték a vezetőiket, pedig vendégként fogadták őket. Most elhagyják otthonukat, mert rengeteg goblin bújt elő a hegyek mélyéről, igen veszélyes a környék.

Nyomkövetés

Bár megmutatják, hogy hol látták utoljára Marcust, a nyomait igen nehéz követni. A következő napokban a csapatnak el kell igazodnia a hegyoldalakat és völgyeket borító rengetegben, ehhez a minimum az *Erdőjárás** alapfoka. A kereséshez az alapfokú *Nyomkövetés* kevés, mivel a tavaszi záporok kissé elmosták a nyomokat. Annyi még megállapítható, hogy a környéken kb. kéttucat goblin tartózkodott másfél-két napja, és északkeletnek indultak. Marcus nyomai



egy idő után eltűntek közülük. Mesterfokú nyomolvasónak rövidebb ideig tart az előbbiekre rájönni, és az is feltűnik neki, hogy a pap nyomainak eltűnte után két goblin valamilyen terhet cipelve ment tovább.

*Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében a *Nyomolvasás, Helyismeret,* illetve az életbenmaradás-élelemszerzés tekintetében a *Halászat* és a *Vadászat* képzettségek lehetnek a kalandozók segítségére.



Ha a csapat segítséget kérne a falusiaktól a követésben, esetleg két vadász kalauzolhatja őket a számukra ismerős terepen. Lax és Grovak, a hallgatag és nyers modorú testvérpár csak akkor vállalkozik az útra, ha fizetségül kapnak egy-egy kiváló minőségű, egykezes fegyvert (tőrt is elfogadnak, ha az díszes, szép darab). Pénz, ékszer, csecsebecsék nem érdeklik őket. Ismerik a környék forrásait, búvóhelyeit, csapásait (*Helyismeret* Mf, *Vadászat* Af, *Erdő- és Hegyjárás* Af, *Nyomolvasás* Af). Felvilágosíthatják a csapatot a „sárgaszeműekről" (goblinokról): eddig ritkán merészkedtek elő, de most csapatostul özönlenek mindenfelé. Éjszaka vonulnak a felszínen, ilyenkor vad dobolást és rikoltozást csapnak. Nappal elbújnak a fény elől; barlangokban, sziklák vagy sűrű lombú fák alatt pihennek. Már két, északabbra lévő falut rohantak le, nem félnek senkitől sem.

Északkelet felé haladva megszaporodnak a goblinok nyomai, még az est beállta előtt rátalálnak egy nagyobb táborhelyükre, amit valószínűleg a múlt éjjel hagytak el. Ide cipelhették Marcust is, legalább 80-100 fő lehetett itt. Éjjel igen jól hallható, hogy a környéken goblinok százai vonulnak a lehető legnagyobb hangzavart keltve. A csapatnak búvóhely után kell néznie, mert bár igen könnyűnek tűnik kikerülni Orwella teremtményeinek zajos meneteit, de bármikor belebotolhatnak egy kisebb felderítőegységbe, ami végzetes következményekkel járhat, hiszen éjjel a goblinok vannak előnyben.

Másnap reggel jóval közelebb érezhetik magukat a Domvik-paphoz, mivel elrablói lassan haladtak; a nyomaik alapján már félnapnyi előnyük sem lehet. Csakhogy itt már sokkal óvatosabban kell haladni, mivel egy egész törzsre való goblin pihenhet a környéken. Ráadásul mesterfokú nyomkövető nélkül menthetetlenül elvesztik az eddig követett csoportot, hiszen azok csatlakoztak nagyobb egységekhez, melyekből idővel ki-kiváltak és vissza-visszatértek kisebb létszámban. Ha nincs mesterfokú nyomkövető, fel kell deríteni a környező goblin táborokat (5-6 is van), hogy rátaláljanak Marcusra; ellenkező esetben tudni fogják, melyikben keressék. Nappal csak néhány őrszem van ébren, ám ezek szaglása és hallása kitűnő. Azon karaktereknek, akik idegenül mozognak az erdőben, illetve nem képesek – sikeresen – lopakodni és rejtőzködni, szinte semmi esélyük észrevétlenül a tábor közelébe jutni. Mágikus eszközökkel (*Láthatatlanság, Csend*) természetesen megkönnyíthető a dolog.

Amennyiben rátaláltak Marcusra, láthatják, hogy a körülményekhez képest jól van. Lábai megkötözve, külön őrség (4-6 fő) vigyáz rá. Mosolyogva gyógyítja meg a hozzá nagy tisztelettel közeledő sebesülteket és betegeket. Egy csont- és tolldíszekben rikító sámán árgus szemekkel lesi minden mozdulatát, és néha utánozni próbálja (mielőtt feláldozná a mélység szörnyetegének, meg akarja tanulni e csodát). A kiszabadítás nappal sokkal egyszerűbb, a nyolcvan-száz goblin többsége ilyenkor pihen vagy részegen hortyog. Marcus kicsit rosszallóan nézhet a csapatra, ha azok megölnék „kis barátait, akikkel északra tartott", és el szeretné temetni őket; de szívesen veszi társaságukat, mivel sejtette, hogy a goblinok csúf véget szántak neki.

A goblinok

A **játékosok** talán értetlenkednek, hogy goblinok ellen miért van szükség 8-10. szintű karakterekre. Esetleg jó mulatságnak vélik a dolgot, és könnyed testmozgás gyanánt tömegmészárlásba kezdenek Marcus kiszabadításakor. Ha velük tartott a két vadász, ők nem vesznek részt a támadásban, visszafordulnak. Teljesen észrevétlenül valószínűleg nem tudják kilopni a táborból. Ha felveszik vele telepatikusan a kapcsolatot (látniuk kell ehhez), és megpróbálják ráven-

ni, hogy hagyja el a segítségükkel (*Teleport, Láthatatlanság* stb.) fogvatartóit, ő erre nem lesz hajlandó. Közli, hogy fontos gyógyító és hittérítő munkát végez Domvik dicsőségére; nagyon megkedvelte kis barátait. Talán le tudja őket beszélni szándékukról, hogy feláldozzák, ellenkező esetben egyedül is képes lesz távozni tőlük. Ha a csapat letenne a kiszabadításról, később erre szinte semmi esélyük nem lesz, mivel akkor már több ezer goblin közül kellene kiragadni; valamint akkor lehet, hogy Marcus eltűnik onnan (a Fehér Angyal fél mérföldnyire elteleportálja), és nem találnak rá.

Ha leállnak harcolni, fél órán belül több száz goblin rohanja le őket, ezt nem élhetik túl. Kisebb összecsapás árán elrángathatják Marcust, és elmenekülhetnek, elrejtőzhetnek. A goblinok csak egy darabig üldözik őket, egy órán belül sámánjaik parancsára visszafordulnak. A harci értékeket és a különös viselkedés magyarázatát most adom meg:



A törzs kb. négyezer fős. Kinézetük, fegyverzetük átlagos: egy-másfél láb magas lények, sárga bőrűek, nagy szemük szintén sárga; szájuk széles; füleik kicsik, hegyesek és elállóak. Hosszú karjuk térdig ér, kezükben többnyire baltát vagy buzogányt szorongatnak. Sámánjaik egy-két villám (2-3k10-es sebzésű) kilövésére és haláluk-kor egy átokra képesek (Egészségpróba +2-vel, ha sikertelen, a megátkozott ereje csökken 2-vel).

KÉ: 10 **TÉ:** 25 **VÉ:** 60 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k6+1
Ép: 7 **Fp:** 12 **SFÉ:** - **Sebesség:** 65 (SZ) **Méregell.:** 3

Ami különlegessé teszi őket, az a kurun befolyása. A sámánokon keresztül kiterjesztette rájuk védelmező mágiáját, így a törzs összes tagjának mágiaellenállása: 30. *Auraérzékelés* diszciplínával felfedezhető az ismeretlen metódussal felhelyezett, sötét pajzs, melyet nem lehet lebontani. Aki asztrálmágiát próbál rájuk bocsátani, csúf meglepetésben lesz része: egy percen át gyilokvágy fogja el (mint a boszorkánymesteri varázslatnál), minden körülötte álló személyt megpróbál elpusztítani (KÉ:+10 TÉ:+30 VÉ:-40 Erő:+2), majd újabb egy percre kábult lesz. Aki mentálmágiával kísérletezne, 1k6 órára válik kábulttá (KÉ:-15 TÉ:-20 VÉ:-25 CÉ:-30), ez idő alatt képtelen varázsolni és pszit használni.

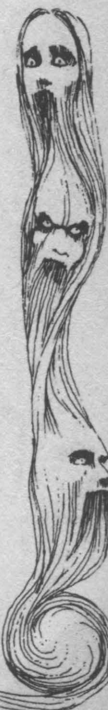
A csapat üldözését a következő okok miatt fejezik be. Ha a törzsből bárkit erőszakos halál ér, az egy órán belül feltámad; élőhalottként ered gyilkosa nyomába, addig nem nyughat, míg nem végez vele. Ráadásul ha többen vannak, különös erő köti egymáshoz őket, mely a boszorkánymesteri *Kapcsolattal felruházáshoz* (*Bestiárium* 93-94. old.) hasonló; csakhogy nekik nem kell külön figyelő és harcoló részre bomlaniuk ahhoz, hogy harci tudásuk megnövekedjen.

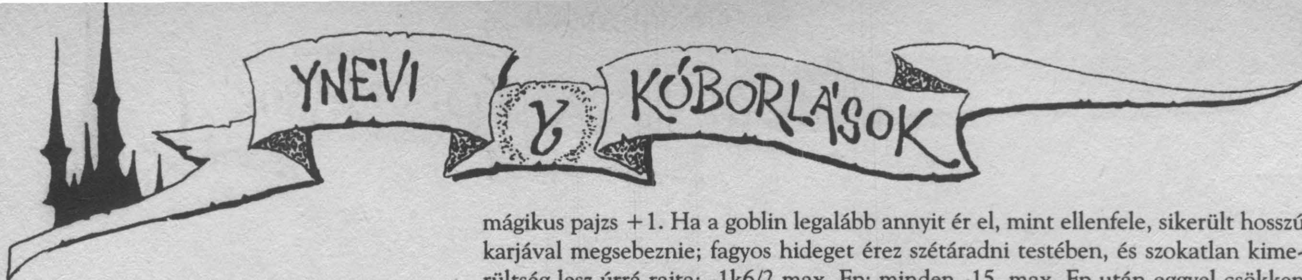
Maximális értékeik (legalább 10 fő esetén):

KÉ: 20 **TÉ:** 125 **VÉ:** 160 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k6+2
Ép: 19 (csak túlütéssel sebezhető, tűz fele erősséggel hat rájuk)
ME és **Méregell.:** immunis **SFÉ:** - **Sebesség:** 65 (SZ)

Ha számuk tíz alá csökken, úgy gyengébb harcosokká is válnak (KÉ:-2 TÉ, VÉ: -10/fő). Az élő goblinok így rájuk hagyják a bosszút. Az élőholtak érzik, merre keressék a csapatot, és nincs szükségük alvásra, tehát a lepihenő kalandozókat hamar beérik. Látható, hogy minél nagyobb vérfürdőt rendeznek a táborban, annál nehezebb dolguk lesz az élőholtakkal.

És ez még nem minden! Ha elpusztítanak egy goblin-zombit, az kísértetként fél nap múlva a csapat után ered. A szellemlények csak éjjel támadnak, légies testük normál fegyverekkel nem sebezhető. Asztrál- és mentálmágiára, valamint a mérgekre immunisak. Harci értékeket értelmetlen közölni, mivel öngyilkos taktikával egyszerűen nekirohannak az ellenfélnek – sebességük 150 (L). Egy csapással megsemmisíthetők így, szerencsére nem támadnak egyszerre többen, összehangoltan egy karakterre, tehát egy „körben" mindenkinek csak eggyel kell megküzdenie. Annak eldöntésére, hogy halála előtt sikerült-e megérintenie áldozatát, mind a ketten dobjanak 1k10-zel, a karakterek számára az alábbi módosítókkal: mesterfokú *Fegyverhasználat* +1, szálfegyver (pallos is) +2, körönkénti több támadás +1, rövid fegyverek (tőr, rövidkard, buzogány stb.) -2, csak kétkörönként támadhat -1,





mágikus pajzs +1. Ha a goblin legalább annyit ér el, mint ellenfele, sikerült hosszú karjával megsebeznie; fagyos hideget érez szétáradni testében, és szokatlan kimerültség lesz úrrá rajta: -1k6/2 max. Fp; minden -15. max. Fp után eggyel csökken az Egészsége is. A veszteséget semmilyen módon nem tudják meggyógyítani, még Marcus sem.

A szellemek mágiával sebezhetők; a tűz sebzése felezendő, 19 Ép-jük van. Hiába pusztítják el őket, a következő éjjel ismét megjelennek és ismét támadnak! Csak úgy szabadulhatnak meg végleg tőlük, ha holttestüket megáldják és eltemetik (ezt Marcus korábban is szorgalmazta). A *Kirekesztő varázskör* védelmet nyújt ellenük.

Hegymászók

Marcus a kiszabadítás után megmutatja, hogy melyik távoli hegycsúcsra szeretne eljutni. Ha a csapat megpróbálja visszavinni Erionba, akkor egyszerűen eltűnik, és tovább halad úticélja felé. Három nap alatt érhetnek oda, azaz három éjszakát kell átvészelniük. Egyre több goblint látnak-hallanak; több ezren nyüzsöghetnek a környéken. Szerencsére állandóan vigadnak és áldozatokat mutatnak be a környező szakadékoknál, hasadékoknál; így nappal, a fák sűrűjében osonva, egy tapasztalt (min. Af) erdőjáró vezetésével sikerülhet észrevétlenül a hegy közelébe jutniuk. Természetesen mágikus eszközökkel (*Égi szekér, Repülés* stb.) lerövidíthetik az utat. A hegynél, és több másiknál, valamint a szakadékoknál is öt-öt denevérszárnyú humanoidot láthatnak repkedni. Mesterfokú *Legendaismerettel, Demonológiával* vagy boszorkánymesteri *Mágiaismerettel** rendelkezők felismerhetik a vulagharokat (ha idáig még nem akadt dolguk efféle lényekkel).

Éjjel-nappal őrködnek, felfigyelnek az esetleg még támadó kísértetekre és a varázskörre is.

*Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében a *Demonológia* és a *Mágiaismeret* esetében elegendő a 3. fok.

A meredek, sziklás hegyoldalon lehetetlen észrevétlenül felkapaszkodni, és legalább alapfokú *Hegyjárás,* vagy minimum 30%-os *Mászás,* és kötelek (az ügyetleneknek, mint például Marcus) is kellenek. Ha az öt vulaghar kiszúrja a csapatot, azonnal rájuk uszítanak több száz goblint. A hegynek körülbelül a feléig lehet eljutni észrevétlenül, onnan mintegy négy-öt órás erőltetett menet szükséges a szerencsére nem túl magas csúcsig. A goblinok jóval gyorsabban haladnak; és valószínűleg be is érik a csapatot, mivel a vulagharok biztonságos távolból *Széliránytás* varázslattal, hatalmas széllökésekkel próbálják lesöpörni a betolakodókat.

Mágia használata nélkül a vulagharokat nem tudják kicselezni; éjjel-nappal jól látnak, felderítő repüléseiket fáradhatatlanul végzik. Ha sikerülne észrevétlenül vagy üvöltöző goblinhordával a nyomukban feljutni, Marcus azonnal buzgó imába merül egy teljesen jellegtelen szikla előtt.

Fehér Angyal

Egy vakító villanás és földöntúli kórus dala lepi meg a kalandozókat. A szikla tetején, a fényből előlép egy glóriával övezett, magas, szép férfi. Fehér félvértet és köpenyt visel. Jobb kezében lovagi pallost, baljában közepes méretű pajzsot tart. Ha a csapatot eddig üldözték volna; a goblinok fejvesztve menekülnek, míg a legközelebb merészkedő vulaghar emberi alakban a földre zuhan (*Űzés – túlvilági lények),* erre a többiek meghátrálnak. Marcus továbbra is imáiba merülten térdepel. Ha a csapatban esetleg volna „gonosz" karakter, aki Domvik hitével homlokegyenest eltérő nézeteket vall, az nem részesül az alábbi előnyökből; illetve ha nem menekül el azonnal, meg kell küzdenie a küldöttel. Mindenki gyógyul 6-60 Fp-t, 1-10 Ép-t; egyúttal max. Fp-je is visszaáll az eredeti értékre. A Fehér Angyal ünnepélyes és határozott hangon így szól a csapathoz:

„Domvik akaratából ti lesztek Marcus oltalmazói a sötétség birodalmában. A gonosz már elég erőt gyűjtött ahhoz, hogy ismét a felszínre törjön. Meg kell akadályozni a ka-

tasztrófát. A végtelen mélység biztonságából csak úgy lehet előcsalogatni, ha egy tiszta lélek fénye megzavarja éji magányát. Kísérjétek el Marcust a poklok legmélyére, védjétek meg a gonosz szolgáitól. Urunk szent fénye jelzi az utat és a veszélyt; Marcust óvni fogja a védelmező aura. Én elterelem a gonosz figyelmét, s ha eljő az idő, megküzdök vele. Domvik erősítse meg akaratotokat!" Miközben szónokol, több dolog is történik: a szikla kettéhasad, s egy üreg látható a helyén, amiben egy csigalépcső vezet lefelé. A levegőben megjelenik egy *Szent Fény*, mely lassan az üreg felé lebeg. A továbbra is hangtalan imáiba mélyedő Marcus követi a fényt, testét halványan derengő aura vonja körbe. Azon karaktereknek, akik hajlandóak végrehajtani a feladatot, és a pappal tartanak, hihetetlen mértékben megnő a lelkierejük és eltökéltségük (Akaraterő: 20). Szótlanul leereszkednek a lépcsőkön, s a földöntúli jelenés okozta kábulatból csak akkor térnek magukhoz, amikor felettük a szikla összezárul.

Ha akad olyan játékos, aki nem akar engedelmeskedni a kérésnek, nagy bajba kerül: a Domvik-pap és kísérői elindulnak, az isteni küldött szemrehányóan ránéz és elrepül. Egyedül marad a hegyen, körös-körül csak ellenség...

A kurun birodalmában

A csigalépcső két láb széles, mintegy ötven lépésen át kanyarog; míg egy nagyobb teremben véget nem ér. Mielőtt rátérnék a további útvonalak részletes ismertetésére, néhány általános megjegyzést szeretnék tenni a kurun fészkével kapcsolatban.



A csapat a későbbiek folyamán úgy gondolhatja, hogy ez egy meglehetősen könnyű és elhagyatott labirintus. Amíg a *Szent Fény* közelében maradnak, valóban viszonylagos biztonságban érezhetik magukat. Ugyanis a területen kóbor lelkek ezrei nyüzsögnek, melyek képesek megszállni az emberek testét. A húszas Akaraterőt a *Szent Fény* adja; harminclábnyi körzetben fejti ki hatását. Ezen túl ötlábanként eggyel csökken az általa biztosított magas tulajdonság, míg vissza nem áll az eredeti értékre. Amennyiben valamelyik – vagy több – karakter Akaratereje húsz alá csökken, azonnal megpróbál egy kóbor lélek beléköltözni. Ha a lény Akaratereje (14+1k6) nagyobb, sikerül is neki. Ha nem, percenként dobjunk újabb támadót (azaz Akaraterő értéket). Siker esetén átveszi a test irányítását, értékei:

KÉ:10 TÉ:20 VÉ:50 Tám:1 ME:immunis Ép-je, Fp-je, Sebessége a megszállt testé, akinek tudását nem birtokolja.

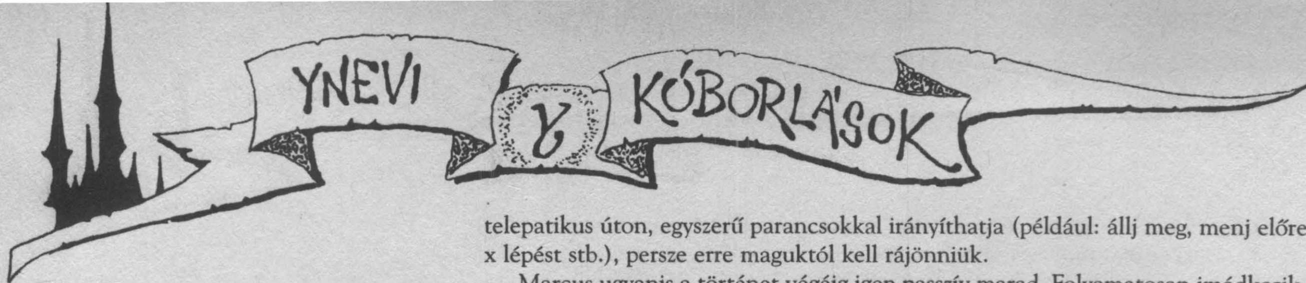
A kóbor lélek általában háromféle dolgot művelhet (válasszunk vagy dobjunk 1k6/2-vel):

– rátámad a közelében állókra, *harc gyűlölettel*
– ordítozva rohanni kezd teljes erőből, míg el nem ájul (vagy...)
– öngyilkos próbál lenni (fejét a falba veri, fojtogatja magát)

A többieknek hamar le kell állítaniuk, különben meghal. A kóbor lelkek csak *Asztrálszem* vagy *Auraérzékelés* diszciplínával érzékelhetők. A megszállt kalandozóból ugyan *Asztrális elűzéssel* vagy *Lélekcsapda Varázsjellel* eltávolítható, de az újabb támadásokkal szemben csak a *Szent Fény* közelsége nyújthat menedéket (illetve a *Kirekesztő Varázskör,* de ez nem mozgatható).

A Fehér Angyal sajnálatos módon nem adott részletes tájékoztatást a várható veszélyekről és egyéb dolgokról. Elsőként a különleges *Szent Fény* működését írnám le: 15 cm sugarú, kékesen világító gömb; a talaj felett két lábbal lebeg. Három fáklyányi (15 láb) világosságot ad, ezen a területen belül nem működik az ultra- és infralátás. Időlegesen eloszlathatja a *Sötétség* varázslatot (15 E-ig). Valójában nem „ismeri" a kurunhoz vezető pontos utat. Kék fénnyel ég, ha nem fenyeget a közelben nagyobb veszély, és tovább lehet haladni a főellenfél irányába. Ha erős szörnyeket észlel, színe a veszély nagyságától függően mélyülő vörösbe csap át. Amennyiben jó irányba haladnak, némi kékes árnyalat még látható a gömbben. A *Szent Fény* a lépcső alján megáll, és nem mozdul. A csapatból bárki, szóban vagy





telepatikus úton, egyszerű parancsokkal irányíthatja (például: állj meg, menj előre x lépést stb.), persze erre maguktól kell rájönniük.

Marcus ugyanis a történet végéig igen passzív marad. Folyamatosan imádkozik, látszik rajta, hogy iszonyatosan koncentrál. Az ő 20-as Akaratereje nem függ a *Szent Fénytől*. Nem képes kommunikálni, de érzékeli a körülötte zajló eseményeket, és hallja a csapat esetleges utasításait. Azaz a *Szent Fényhez* hasonlóan irányítható, de ő a bonyolult kéréseket is megérti. Ha a csapat vagy egy sebesülés kizökkentené a „meditációból", rögtön folytatja azt. A védelmező aura 15-ös SFÉ-t biztosít számára. Előfordulhat, hogy az egyik karakter súlyosan megsérül (Ép-veszteség, méreg, betegség), és nem képesek talpra állítani. Marcust megkérhetik, hogy segítsen. Ha megteszi, akkor jelezzük, hogy a körötte derengő aura halványabb lett. Minden egyes ilyen alkalom (függetlenül attól, hogy mennyi Mp-ba került volna és hány emberen segített, saját magát is beleszámítva) eggyel csökkenti az SFÉ-t. Ugyanígy csökken az aurája, ha különösen erős támadás éri (túlütötték volna, sebző mágia 10E felett volt stb. – VÉ-je egyébként 82). Ez azzal a veszéllyel is jár, hogy nem lesz elég ereje a gonosszal szembenézni. Ez lényegében annyit jelent, hogy gyengül az angyallal való kapcsolata, így a kurunhoz tervezett *Teleport* kudarcot vallhat. Eredetileg a sikeres *Teleport* esélye a történet végén 100%. Minden elveszített SFÉ 4%-kal csökkenti ezt. Azaz az összes SFÉ felhasználása esetén mindössze 40%-os a siker esélye.

Fontos a csapat viszonylagos észrevétlensége; ha nem birtokolnak túl nagy mágikus hatalmat, a veszélyesebb őrzők figyelmét elkerülhetik. Amennyiben olyan varázstárgy van náluk, melynek elkészítésénél legalább 150 Mp-ot használtak fel (vagy ne adj isten, ereklyét birtokolnak), illetve egyetlen varázslattal 80 Mp-nál több mágikus energiát szabadítanak fel; jó eséllyel (60%) magukra szabadítanak egy magasabb rangú kóbor lelket, melynek 18+1k6 az Akaratereje. Varázstárgy esetén érkezésének valószínűsége állandóan nő, félóránként ismét dobjunk, de már +5%-kal. Azt a kalandozót próbálja megszállni, aki varázsolt (öngyilkosságra próbálja kényszeríteni, esetleg megcsonkítani úgy, hogy ne legyen képes varázsolni), vagy azt, akinél a mágikus tárgy van (a tárgyat a folyosó egyik rúnájához érinti, mely örökre elnyeli). Marcushoz nem férnek hozzá az aura miatt.

Tartsuk számon az idő múlását, mely több szempontból is lényeges. A kurunhoz 48 órán belül el kell jutniuk, a *Szent Fény* ezután kialszik. Egy nap elteltével a Fehér Angyal komoly támadásoknak lesz kitéve, így legyengülve fog megérkezni a végső küzdelembe (részletesen lásd ott). A karakterek 3 óránként veszítenek egyet Állóképességükből az ősi labirintus nyomasztó légkörének köszönhetően; ez semmilyen eszközzel nem orvosolható.

Mágiát zavartalanul lehet használni, néhány kivétellel: a témágia nem működik, miként megidézni sem lehet semmit és senkit sikeresen. Légies alakban megpróbálhat valaki a falon keresztül haladni, ám gyors halál vár rá; a rúnák félrecsusszannak előle, szinte hívogatják, majd a falban lévőn megszüntetik a légiességet. Aludni képtelenség; egy percen belül sikoltozva ébred rémálmából a pihenni vágyó, asztrálpróbát köteles tenni, kudarc esetén eggyel csökken ezen képessége (és nem is tér vissza soha). A Pszi-pontok visszanyerésére irányuló meditációhoz kétszer annyi idő szükségeltetik; azaz négy perc alatt 1 Pszi-pont kapható vissza – ráadásul pihenéssel vagy az idő múlásával nem fognak a szellemi energiák regenerálódni.

Ha a karakterek közt akad olyan pap vagy paplovag, kinek istene fontos feladatként szabja híveire a gonosz elleni harcot, azt kellemes meglepetés érheti. Egyetlen egyszer, amikor nagyon szorult helyzetbe kerülnek, vagy óriási tétje van a pap(lovag) valamely cselekedetének, istene megsegítheti. Ez nem lehet látványos, mindent elsöprő, külső beavatkozás! Néhány példa: a hatodik ima nem jár negatív következményekkel, de a tizedik során elájul 1k6 órára, s azután hetekig nem lesz képes szakrális mágiát űzni. Támadó varázslata különösen erőssé válik (csak egyszer): ereje, sebzése, hatásfoka akár meg is duplázódhat. Támadó dobását 00-nak tekinthetjük. Képes lesz Mp nélkül alkalmazni egy égetően szükséges varázslatot (még ha szintjéből fakadóan nem is ismerné). Az ilyen segítséget csak egyszer kapja meg egy pap(lovag), végveszélyben, drámai pillanatokban, de ne az isten oldjon meg követője helyett minden problémát.

Még egy észrevétel: ha valaki megszólaltatná a *Szférák zenéjét* (papi mágia, Kis Arkánum), egyrészt az ott leírtak normálisan érvényesülnek: 15 lábnyi körzetben

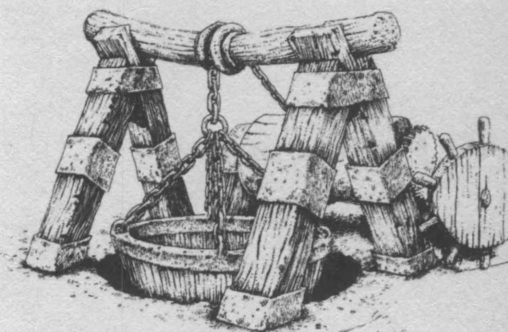
tartózkodók egy óra elteltével a pap szintje×3 Fp-t és 60 Pszi-pontot nyernek vissza. Másrészt ezen idő alatt Marcus telepatikus úton képes kommunikálni vele. Bár ő sem tud sokat a fentiekből, néhány dologra felhívhatja a csapat figyelmét: a *Szent Fény* közelsége védelmet nyújt a szellemektől; képes gyógyítani, de ehhez a védelmező aurából kell energiát elvennie; sietni kell a gonosz hely ártalmai miatt, és a Fehér Angyal sem várakozhat soká; az erős mágiára felfigyelhetnek a gonosz szolgái.

Útvesztő

A **csigalépcsőn** mintegy ötven lábnyit tettek meg lefelé, legalábbis úgy vélhetik. Valójában több mint száz láb mélyen a felszín alatt járnak; ezt a furcsaságot egy törpe képes érzékelni. A lépcső és a padló szürke, por nem borítja. A sötét, bársonyosnak tűnő falakat és a mennyezetet ősi rúnák fedik, melyek kékes színben derengenek. Jelentésük, funkciójuk ismeretlen. Mesterfokú *Rúnamágiával** vagy ősi nyelvek, legendák ismeretével sem azonosítható készítőjük kiléte vagy megalkotásuk időpontja.

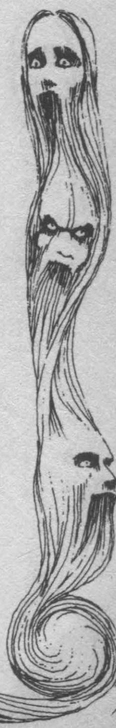
*Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében *Szimbólummágia*

Baljós kisugárzásuk halált ígér a botor vállalkozónak, ki meg merné érinteni őket. A csapatnak óvatosan kell haladnia a rúnákkal borított folyosókon. Ha valamelyiküket megszállná egy kóbor lélek, nagy valószínűséggel (40%) hozzáér egy jelhez, vagy társait próbálja nekitaszítani. Az alábbi hatások közül választhatunk, vagy dobhatunk (újakat is ki lehet dolgozni):

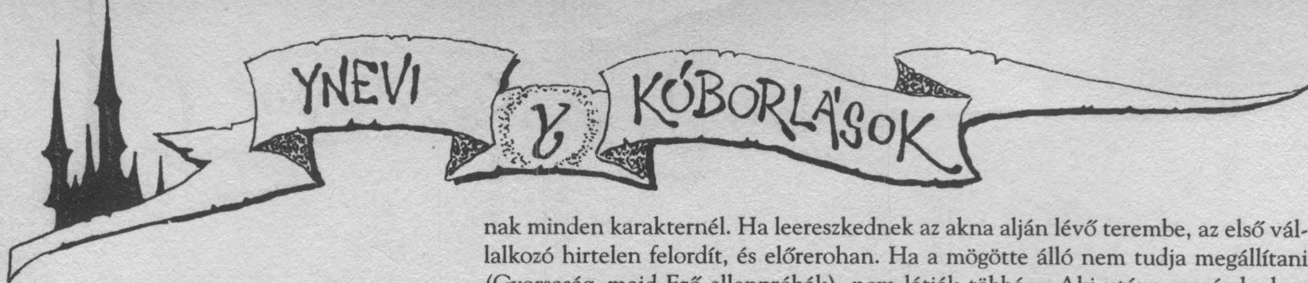


1 – meghal (0 Ép-re kerül, csak Marcus segíthet)
– elájul 1k10 órára (nem téríthető eszméletre)
– elveszti összes Mp-ját és Pszi-pontját
– megvakul (gyógyítható)
– rettegés 150E (menekülne egy napon át)
– megbénul (gyógyítható)
– tűzkitörés 6E
– fekete halál (6. szintű, fertőző, gyógyítható)
9-10 – semmi sem történik

A csigalépcső egy tíz lépés átmérőjű, kör alakú terembe torkollik, a mennyezet öt láb magasan van, a falakat itt is rúnák borítják. A terem közepén egy akna található, átmérője három lépés. Fölötte láncok, csigák, fogaskerekek és egy csörlő gyűrűjében egy nagy fémkosár himbálózik. A szerkezet jó részét belepte a rozsda, az óvó jelek alig látszanak. A kosárban négy ember kényelmesen elfér. *Mechanikában* képzett karakternek nyilvánvaló, hogy a szerkezet életveszélyes, nagyobb (100 kg feletti) terhelés alatt bármikor katasztrófa következhet be. De a kevésbé képzetteknek sem túl bizalomgerjesztő a látvány. Ha egyszerre többen szállnak be, szinte azonnal lezuhannak. Ha csak egy ember, 100 kg-ig körönként 40% (+5% minden újabb körben) az esély rá; 100 kg felett az alap 60%-ról indul. A csörlővel körönként maximum tíz lábnyit tudják lejjebb engedni. A láncokból meg tudják saccolni, hogy legalább 60-100 láb mély lehet az akna. Ha a *Szent Fényt* – amely ekkor már megállt felette, biztató kék fényt árasztva – küldik le, észreveszik, hogy az akna falát is rúnák borítják. Mindig figyeljünk rá, hogy a *Szent Fény* milyen messze van a csapattól! Ez egyrészt a védelem, másrészt az állandó fényforrás miatt fontos (hiszen itt lent vaksötét van).



Az akna száz láb mély, élesebb hallásúak már idefentről is hallanak panaszos nyögéseket, sóhajokat, kaparászó-súrlódó hangokat. Ha kötélen próbálnak leereszkedni, figyeljünk arra, hogy erős „kilengés" esetén a rúnákhoz érhetnek. Negyven lábbal a terem szintje alatt hat darab, kör alakú, egy láb átmérőjű, vízszintes járat található az akna oldalán. Ebből kettőt rúnák borítanak, a másik négy közül pedig csak az egyikhez közelítve vált kék színűre a *Fény*, a többinél, és lefelé is vörösben ragyog. Ha rossz oldaljáraton indulnak el, néhány lépés megtétele után több tucat, magas (18+1k6) Akaraterejű kóbor lélek ront rájuk, körönként egyszer próbálkoz-



nak minden karakternél. Ha leereszkednek az akna alján lévő terembe, az első vállalkozó hirtelen felordít, és előrerohan. Ha a mögötte álló nem tudja megállítani (Gyorsaság, majd Erő ellenpróbák), nem látják többé... Aki utána merészkedne, ugyanígy jár, a vörös színű *Fény* csak három üres folyosót tud megvilágítani.

A helyes járaton négykézláb mászva, mintegy fél óráig kanyarognak jobbra-balra, le-fel. Rengeteg kisebb-nagyobb elágazás nyílik, de útmutatójuk mindig csak egy irányban jelez kék színnel. A játékosok nyugodtan rajzolhatnak térképet, én nem tartottam szükségesnek. A kurun fészke hatalmas, több száz folyosóból és teremből áll. A csapat töredékrészét járja be, ha bárhol letérnek a *Szent Fény* által biztonságosnak ítélt szakaszról, néhány lépés vagy perc után menthetetlenül elpusztulnak.

A járat egy nagyobb, téglalap alakú terembe torkollik, négy lábbal a padló szintje felett. Itt nincsenek rúnák. A terem negyven lépés hosszú, tizenöt lépés széles és hat láb magas. A két rövidebbik falnál egy-egy három lépés széles lépcsősor található. A jobb oldali felfelé, a bal pedig lefelé vezet. A hosszabbik fal egyik oldalán érkezett a csapat; átellenben egy dísztelen vasajtó (2 láb magas), mellette egy rúnákkal díszített folyosó kezdődik.

A *Szent Fény* a felfelé vezető lépcsőnél és a folyosónál vörös, az ajtó előtt kék, a lefelé futó lépcsőnél halvány vörösség jelenik meg a kék mellett.

A felfelé tartó lépcsőnél ugyanolyan hangokat hallhatnak, mint amilyet az akna aljáról, a hatás is ugyanaz, ha erre próbálkoznak. A folyosón haladva az első karakter hirtelen megremeg, majd döbbent társai szeme láttára néhány pillanat alatt évtizedeket öregszik, csontvázzá sorvad, és csak hamu marad belőle. Aki továbbmerészkedik, néhány perc múlva ugyanígy jár.

Két út maradt tehát, mind a kettőn el lehet jutni a kurunhoz. Egyiket sem könnyű végigjárni; elsőként a valamivel nehezebb (több ellenféllel járó) utat mutatnám be.

Panthal-masszák

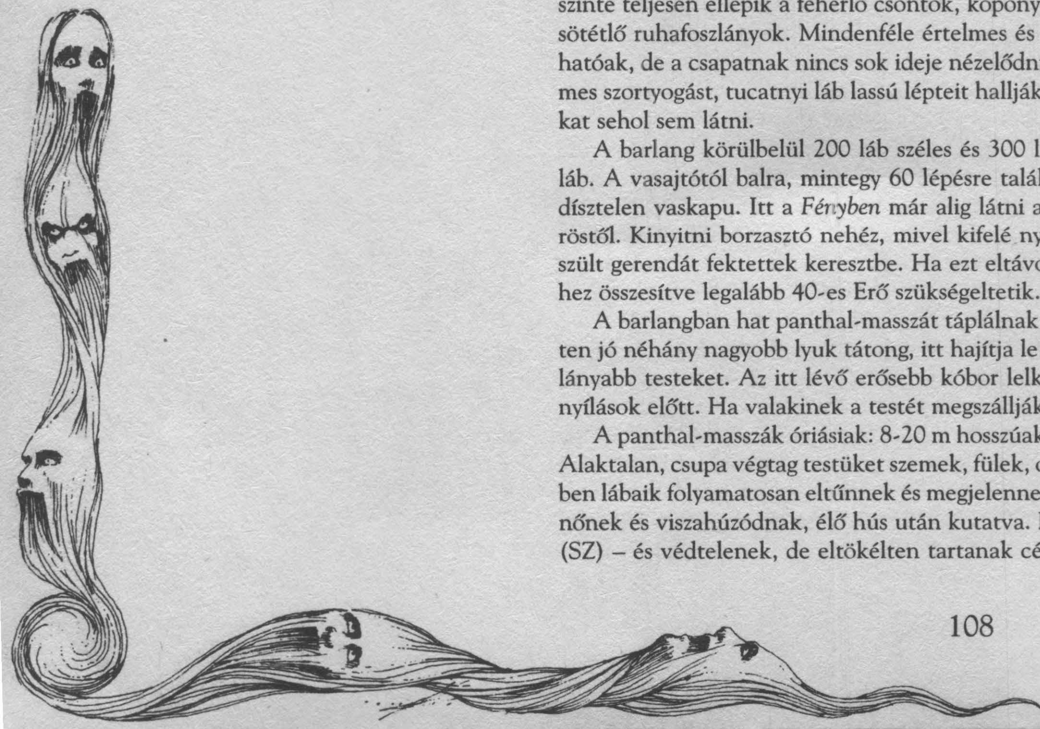
A **vasajtó** nincs nyitva, *Zárnyitással* egyszerűen (+10% a képzettséghez) megoldható a probléma, egyébként mágiát kell igénybe venni. Az ajtó mögött egy felfelé vezető, rúnákkal övezett csigalépcső és iszonyú bűz fogadja a csapatot. A *Fény* egyre inkább vöröses színben játszik, de közepén még látni némi kékséget is. A gyomorkavaró szag bomló tetemekre emlékeztet. A lépcső húsz lépés után egy, a lentihez hasonló vasajtóban ér véget; kinyitása is ugyanúgy történhet.

Az ajtó mögött irdatlan méretű barlang terül el, a *Szent Fény* csak kicsiny szegletét képes bevilágítani. A rothadó testek bűze mindenkit (Marcus kivételével) Egészségpróbára késztet, kudarc esetén hányinger és émelygés fogja el. A földet szinte teljesen ellepik a fehérlő csontok, koponyák, félig elrohadt végtagok, vértől sötétlő ruhafoszlányok. Mindenféle értelmes és állati lény maradványai megtalálhatóak, de a csapatnak nincs sok ideje nézelődni. A barlang távoli részeiből förtelmes szortyogást, tucatnyi láb lassú lépteit hallják, melyek egyre közelednek. Rúnákat sehol sem látni.

A barlang körülbelül 200 láb széles és 300 láb hosszú lehet, magassága 40-50 láb. A vasajtótól balra, mintegy 60 lépésre található egy 5×5 lábnyi, kétszárnyú, dísztelen vaskapu. Itt a *Fényben* már alig látni a kék színt az egyre ragyogóbb vöröstől. Kinyitni borzasztó nehéz, mivel kifelé nyílik, s a túloldalán egy vasból készült gerendát fektettek keresztbe. Ha ezt eltávolítanák, az egyik szárny belökéséhez összesítve legalább 40-es Erő szükségeltetik.

A barlangban hat panthal-masszát táplálnak az élő áldozatokból. A mennyezeten jó néhány nagyobb lyuk tátong, itt hajítja le több tucat molamoth démon a silányabb testeket. Az itt lévő erősebb kóbor lelkek miatt a *Fény* vörösen ragyog a nyílások előtt. Ha valakinek a testét megszállják, azonnal a masszák közé vetik.

A panthal-masszák óriásiak: 8-20 m hosszúak, 4-15 m szélesek, 3-8 m magasak. Alaktalan, csupa végtag testüket szemek, fülek, orrok tucatjai is borítják. Járás közben lábaik folyamatosan eltűnnek és megjelennek. Kezeik, csápjaik is állandóan kinőnek és viszahúzódnak, élő hús után kutatva. Borzasztóan lassúak – Sebesség 30 (SZ) – és védtelenek, de eltökélten tartanak céljuk felé. Mindig kiszemelnek egy



lassú ellenfelet, és azt próbálják körbevenni vagy a falhoz szorítani, és legázolni. Sikeres gyorsaságpróbával még ilyenkor is meg lehet menekülni. Ha kudarcot vall, az egyik massza egyszerűen rádől és magába szippantja.

HARCÉRTÉKEK
KÉ: 0 **TÉ:** 80 **VÉ:** 50 **Tám:** 2k6 **Sebzés:** 1k6-3 k10-ig bármi +*
Életerő szívás: 2k10 Fp (és 1Ép/6Fp)
Ép: 60-120 **Fp:** 90-200 **SFÉ:** - **ME:** 40-60 **Méregell.:** 14-20

A fenti harci értékek akkor érvényesek, ha csapat támad rájuk. Ha túlütnek valakit, az azt jelenti, hogy megragadják, és megpróbálják élve beolvasztani magukba. Ez Erő ellenpróbával (a massza-karnak:10+1k10) kikerülhető, de ha nem tud az illető kiszabadulni (sima Erőpróba), a következő körben több végtag tekeredik rá, és esélye sem lesz. Védőértékük alacsony, de hatalmas, folyton változó testüket nem lehet „duplán" túlütni – azaz a sebzéshez nem adható további bónusz.
Ha a csapat kellően gyors, nem is kell megküzdenie a masszákkal.

Démonok

A **vaskapun** túl riasztó látvány fogadja a csapatot. Egy négy lépés széles lépcsősor tetején állnak. A falakat rúnák borítják, melyek itt halvány, vörös fényt árasztanak. A lépcső több száz lépésen át, nyílegyenesen fut lefelé. A távolban, a lépcső alján jó néhány alak indul feléjük: nyolc shereb és két sytix démon, mögöttük három vulaghar. Mintegy két perc alatt érnek a csapathoz. Rájuk nem hatnak a rúnák, ezt próbálják is kihasználni: túlütés esetén ellenfelüket a falhoz lökik. A démonokat csak mágikus fegyver és Elemi Erő sebzi.



Shereb:
Jól megtermett, izmos farkasra emlékeztet; fekete szőrű és sárga szemű. 8-15 lábnyit képes ugrani, négy lábon jár.

HARCÉRTÉKEK
Sebesség: 300 (SZ)
KÉ: 50 **TÉ:** 105 **VÉ:** 145 **Tám:** 1 **Sebzés:** 3k6+6+*
***Kínméreg:** 1k6 Fp/kör, tíz körön át
Ép: 35 **Fp:** 75 **ME, Méreg:** immunis **Pszi:** 22 (Af, fájdalomcsillapítás)

Sytix:
Három láb magas, kétlábú, négykezű, farkasfejű, zöldesszürke bőrű démon. Pofájában ujjnyi, tűhegyes fogak; kezének ujjain arasznyi, kétélű, acélnál is keményebb pengék a karmok.

HARCÉRTÉKEK
Sebesség: 250 (SZ)
KÉ: 65 **TÉ:** 110/95 (harapás) **VÉ:** 150 **Tám:** 9 **Sebzés:** 5k6×8/1k6+8
Ép: 50 **Fp:** 110 **ME, Méreg:** immunis **Pszi:** 36 (Af, fájdalomcsillapítás)

Vulaghar:
Démon egy boszorkánymester testében. Elemi mágia és normál fegyver sebzését felezi. Képes denevérszárnyakat növesztve (két kör) repülni. Közelharcban vörösen izzó szemmel karmokat és agyarakat növeszt. Ha valakinek a szemébe néz, 50E-s félelemvarázzsal ér fel. Fekete köpenyt és csuklyát visel.





HARCÉRTÉKEK
KÉ: 35 **TÉ:** 85 **VÉ:** 120 **Tám:** 3 **Sebzés:** 1k6/1k6/1k10
Ép: 15 **Fp:** 60-80 **Méreg:** 9 **Sebesség:** 100 (SZ) 150 (L)
Mp: 70 **Pszi:** 45 **ME:** 50 (hasonló a goblinokéhoz)

A támadók taktikája: a sherebek rohannak elöl, csak ketten férnek el egymás mellett. Megpróbálják átugrani a csapatot legalább ketten, hogy ne menekülhessenek el. Ha nem sikerül megakadályozni, a csapat közé is megpróbálnak beugrani, így elválasztani őket egymástól. A két sytix csak akkor kapcsolódik be a küzdelembe, ha a vulagharok megengedik; ez csak a sherebek zömének elhullása után következhet be. A vulagharok *Forduló villámmal* vagy *Villámvarázzsal* sebzik a mágiahasználó karaktereket.

Mint látható, igen durva ellenfelek. Kitűnő alkalom arra, hogy a pap(lovag)okat istenük megsegítse – természetesen nem az összes szörny eltüntetésével. Marcus két SFÉ feláldozásával két sherebet, vagy egy vulaghart, illetve sytixet képes elűzni. A Nagy Arkánumhoz tartozó *Űzés – túlvilági lények* igen jól használható. *Demonológia* alapfokával a két közdémon, mesterfokon a vulaghar (pontosabban a Shrabtistt démon) neve ismeretes. Ha a vulagharból elűzik a démont, az emberi test elpusztul.

Ha sikerült legyőzniük őket, lejuthatnak a lépcsősor aljára. Egy nagy, kör alakú nyílást látnak a falon, amely egy aknába vezet. Itt a Fény eddig nem látott intenzitással, vörös fényben izzik, és nem képes eloszlatni az akna sötétségét. Marcusnak is jól láthatóan óriási erőfeszítésébe kerül az ima és a mozgás. Ez a lejárat, pontos leírását a „Kurun" című résznél adom meg.

Morquor

Előbb azonban térjünk vissza a téglalap alakú teremhez. A kis vasajtón kívül a másik út a lefelé vezető lépcsősor. A *Fény* már a lépcső tetején halványan vörösödik, továbbhaladva egyre inkább. Húsz lépés megtétele után leérnek. Útjukat egy folyosó keresztezi. Falain nem a megszokott rúnák sorakoznak, hanem vörös lángnyelveket stilizálók; érintésük nem veszélyes. A folyosó mintegy harminc láb hosszú, két vége ugyanabba az irányba fordul. A sarkon kipillantva arra következtethetnek, hogy az útvesztő ezen része négy, 30-30 láb hosszú folyosóból áll, melyek egy négyszöget alkotnak. Hogy vezet-e tovább út az innen még nem látható negyedik folyosón, nem tudni. Óvatosabb kalandozóknak feltűnhetnek az odáig vezető folyosók fáklyái, melyek ötlépésenként, párban állnak; mágikusak és a jó csapdafelfedezőknek nagyon nem tetszenek.

Ha gyanútlanul áthaladnak egy ilyen fáklyapár között (másfél láb magasan vannak elhelyezve a folyosó két oldalán), azonnal 2k6 Fp-t sebződnek a fáklyákból kicsapó, és csak néhány pillanatra falat képező tűz miatt. Ennek ellenére is át lehet jutni köztük, de öt-öt pár fáklya van a két folyosón. A víz véd ellene, el is olthatóak a lángok; de a fáklyák egy perc múlva újra lobogni fognak. (Ha egy varázsló szeretné kifürkészni: a varázslat 180 Mp-os, azaz 90 Mp-jába és 6 órájába telne.) Kellemetlen tulajdonságuk, hogy egyúttal jeleznek is az itt tartózkodó morquor démonnak, aki a titkos teremben rejtőzik. A lángot ábrázoló rúnák segítségével bárhol megjelenhet a folyosókon (e teleportálást óránként csak egyszer tudja használni). Mivel tűzaura veszi körül, alakja nem látható, ez próbálja kihasználni. Természetesen a papi *Életérzékelés* leleplezheti, és a *Fény* is vörösben ragyog. Ha van a csapatban Sogron-pap, tűzvarázsló; nagy tisztelettel fog beszélni velük. Ha nincs, akkor is áldozatként tünteti fel magát: a tűzmágia mestere volt, de a gonosz bebörtönözte ide és szolgálatra kényszerítette (ez valóban igaz); alakját nem akarja megmutatni, mert iszonyúan elcsúfította fogvatartója, akiről nem hajlandó beszélni, annyira retteg tőle (ez is igaz, de azt már elhallgatja, hogy éppen félelme miatt végez minden betolakodóval). Felajánlja segítségét, csak hogy kiszabadulhasson. Ha a csapat megbízik benne, a titkosajtón keresztül bevezeti őket a kis terembe, és csapdába csalja. Ha harcra kerülne sor már a folyosón, értékei a következők:

HARCÉRTÉKEK
KÉ: 30 **TÉ:** 75 **VÉ:** 100 **Tám:** 4 **Sebzés:** lásd lent
Ép: 18 **Fp:** 66 **ME, Méreg:** immunis **Sebesség:** 150 (SZ) **Pszi:** 56 (Mf)

Tűzmágiát használ, erősségük megegyezik aktuális életpontjainak számával. Zónája 100 lépés sugarú kör. *Tűzaurával* bármeddig övezheti magát, közelharcban ezzel sebez. Varázslataiba nem tud Tér- vagy Időmágiát szőni. A *Tűznyíl* és *Tűzkitörés* egyszeri, a Tűzcsóva, *-szőnyeg, -fal* és *-zápor* pedig egy körig áll fenn. Valódi alakja: két láb magas humanoid, testét vörösessárga, fényes pikkelyek borítják.



Amennyiben a csapat menekülni akar, vagy egyszerűen visszamenni a lépcsőn, igen mérgesek lesznek. A bejáratot ugyanis a fáklyák jelzése után egy tűzfal torlaszolja el (10E, 1 napig; kifürkészése 45 Mp-ba és 3 órába kerülne). Persze ez még nem minden. A tűzfal mögött egy harcos tűzelementál vár arra, hogy a kalandozók elhasználják vízzel kapcsolatos varázslataikat. Értékei:

HARCÉRTÉKEK
KÉ: 45 **TÉ:** 95 **VÉ:** 115 **Tám:** 2 **Sebzés:** 3k10
Ép: 20 **Fp:** - (csak mágikus fegyver sebzi, abbit csak felét),
Méreg: immunis

Ha megölték a démont, a fáklyák is kialszanak. A bökkenő az, hogy fél óra múlva a lángok, és újabb fél óra elteltével a morquor is újjáélednek! Végleges elpusztításához és a továbbhaladáshoz meg kell találni a titkosajtókat. Ha a folyosókon kezdik el keresni (legalább 20 perc egy szakasz „tüzetes" átvizsgálása), sikeres képzettségpróba után rá is találnak: a fal mögött valamilyen üreg van. Kudarc esetén – majd egy órás kutatás után – csak egy pici lyukat találnak (1 cm átmérőjű, 40 cm hosszú) a falban, egy rúnán. A titkosajtót talán ennek segítségével lehet kinyitni, vélhetik a sikeres kutatók. Valóban, ha a morquor megbízott bennük, ő egy tűznyíllal a lyukba lőve tette szabaddá az utat; egy falszakasz a magasba emelkedett. A csapat is hasonló módon érhet célt, a lényeg az, hogy a lyuk teljes egészét érje természetes vagy mágikus tűz. A titkos folyosón hasonló módon vissza lehet ereszteni az „ajtót". Néhány lépés után kis vasajtó állná útjukat, ha nem lenne nyitva. A benti teremben (6×6 láb) félelmetes látvány fogadja őket. Négy shereb és egy sytix démon van a falakhoz láncolva; a földön borzalmas kinézetű kínzóeszközök hevernek. Ha a morquorral érkezett a csapat, akkor elmondja nekik, hogy gyűlöli a démonokat. Hirtelen úgy tesz, mintha gonosz ura hívná. Rettegve ígéri meg a csapatnak, hogy rögtön visszajön. Kimegy a folyosóra; majd szabadon ereszti a démonokat. Harci értékeiket lásd feljebb. Szerencsére Ép-jük, Fp-jük 60-40%-a van csak meg a kínzások miatt.

Ha egyedül érkeznek, a démonok azonnal rimánkodni, fenyegetőzni kezdenek szabadságukért. Mindent megígérnek; figyelmeztethetik őket, hogy a Tűzköpő újjáéled. Végleges elpusztításának módját, az itt lévő titkosajtó helyét nem árulják el. Próbálják elhitetni a csapattal, hogy az ő segítségük nélkül perceken belül elpusztulnak. Ha egy vagy több démont szabadon engednek (megesküsznek mindenre, hiszen esküjük semmit sem ér itt), azok esetleg megmutatják a lejáratot, de csak azért, hogy hátbatámadhassák az elindulókat.

A titkosajtót elég nehéz (-25%) megtalálni egyedül. A falakat itt is lángnyelvek ábrái ékesítik; egy közülük nem áraszt mágiát, hanem benyomásával a padló egy darabja lesüllyed háromlábnyit. Egy rövid folyosó után egy a fentihez hasonló nagyságú terembe érnek. A szoba túlsó végében, kis emelvényen egy vöröses drágakő (gránát) ragyog. A terem kőlapjain és a falakon rengeteg láng-jel van felvésve. A négy sarokban egy-egy szarkofág áll, melyekből Őrzők rontanak a csapatra. A gránát őrzi a Tűzköpő lelkét; széttörésével végleg elpusztítható; de egy 6k6-os tűzkitörés is keletkezik.

A négy Őrző adatai: a csontvázak sodronyinget viselnek, kezükben hosszúkard (mindkettő mágikus: a vért nem gátolja a mozgást, a kard +1 sebzést ad). Normál fegyver vagy tűz (itt és most) nem sebzi őket, fájdalmat nem éreznek.



HARCÉRTÉKEK
KÉ: 25 **TÉ:** 110 **VÉ:** 120 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k10+1
Ép: 35 **SFÉ:** 3 **ME, Méreg:** immunis **Sebesség:** 120 (SZ)

Továbbvezető ajtót, folyosót nem látnak. Azonban az emelvénytől jobbra lévő szarkofág alatt, sikeres titkosajtó kereséssel, a vékony kőlap betörésével egy aknára bukkanhatnak. Mintegy 40 láb mély, oldalát nem borítják rúnák.

Árnyék

Az akna alján egy út vezet tovább. Az itteni folyosót is jó néhány rúna ékíti, de ez a járat elhanyagoltnak, és nem olyan mesterségesen kialakítottnak tűnik a fentiekhez képest. Mintegy ötven lépést tehetnek meg nyugodtan, a *Szent Fény* kék ragyogása is jelzi viszonylagos biztonságukat. Ha ezen a szakaszon titkosajtót keresnek, érdekes dologra bukkanhatnak. Az egyik fal alján egy elmozdítható kőlap mögött egy 2×2 lépésnyi üreg van, amiből egy furcsa lény ugrik elő. Öt arasz magas, két lába a békáéhoz hasonlít, két kurta mellső végtaggal rendelkezik. Fején apró, fénylő szemek és egy hosszú csáp található; teste fekete színű. Mesterfokú *Legendaismerettel* rendelkezők felismerhetik az éjféli ginsourt. Az üregben néhány ismeretlen varázsjel rajzolódik ki saját magától, lassan és folyamatosan. A ginsour csápjával izgatottan szimatol a csapatnál található jelmágiával megkötött mana után, amit el is tüntet, ha hagyják. Pszivel lehetséges kommunikálni vele, némi manáért cserébe hajlandó is lesz rá. Jól érzi itt magát; kap enni, néha kiengedik. Nem akar a csapat segítségére lenni. Értékei:

HARCÉRTÉKEK
KÉ: 30 **TÉ:** 50 **VÉ:** 95 **CÉ:** 90 **Tám:** 1 **Sebzés:** 1k5*
Ép: 6 **Fp:** 18 **ME:** 50 (kurun védelme) **Méreg:** 10
Sebesség: 80 (SZ) **Lopózás:** 85% **Rejtőzés:** 95%

*Speciális támadása az ormányából kicsapó, kékes fényű energianyaláb, mely tölcsér alakú, 12 láb hosszú, végén 5 láb átmérőjű. Testének energiáit ilyenkor átalakítja Mp-tá: 1 Fp-ért 3 Mp-ot, 1 Ép-ért pedig 10 Mp-ot nyer. A nyaláb sebzése megegyezik a Mp-ok számával.

Továbbhaladva a *Fény* veszélyt jelez, majd hirtelen eltűnik a csapat elől. Szerencsére csak olyan mágikus sötétségbe került, amit nem képes eloszlatni. Ennek okozója egy daronne démon, kinek testét 5 lépés sugarú, 20E erősségű elemi sötétségkupola övezi. A démon nem mozdul, várja, hogy a csapat belesétáljon a sötétbe, és ott meglepetésszerűen lecsap rájuk, mindig a legvédtelenebbet célozva meg. A kalandozókat a *Harc vakon* módosítói sújtják, ráadásul a daronne a levegőből, tehát magasabbról támad. Teste hosszú farokban végződik, két szárnya és keze van. Értékei:

HARCÉRTÉKEK
KÉ: 30 **TÉ:** 100 **VÉ:** 160 **Tám:** 1/2 **Sebzés:** 2k10 vagy 1k10/1k10*
Ép: 20 **Fp:** 48 **ME, Méreg:** immunis **Sebesség:** 180 (L) **Pszi:** 41 (Mf)

*Általában a farkával támad, körönként egyszer; a 2k10 sebzésen kívül mágikus gyengeséget is okoz, ha áldozata nem dobja meg -2-vel Egészségpróbáját. Lejjebb ereszkedve csak a kezeivel harcol. Ha túlüt valakit, az a falhoz és a rúnákhoz csapódik. Egyetlen gyenge pontja a *Fény*. A körötte lévő sötétségkupolát körönként 4E-vel tudja erősíteni, ha az meggyengül (maximális erőssége 20 lehet). Ha semlegesíteni tudják a kupolát, a *Fény* minden egyes E után 2 Sp sebet okoz rajta (a *Szent Fény* 15E erősségű).

A daronne legyőzése után kb. 200 lépést tehetnek meg zavartalanul. Az egyik kanyar után a távolban gyertyák százai világítanak a kiszélesedő folyosó mentén, zöldes füstfelhő borítja azt a részt. A *Fény* jelzi a veszélyt. A gyertyák és a füst is mágikus; ötvenlépésnyi szakaszon találhatók (a végét természetesen nem látja a csapat), valamilyen láthatatlan erő megakadályozza a füst továbbterjedését. Nem a füst belélegzése veszélyes, hanem a benne való tartózkodás. Az áldozatnak -4-gyel kell megdobnia Egészségpróbáját (ne áruljuk el a játékosoknak a módosítót) körönként, különben 1k6 órára mágikus álomba merül, és csak varázslattal ébreszthető fel. Marcusra is hat! A gyertyáknak semmi közük sincs a füsthöz.

Kurun

A **zöldes** füst után, még jó százötven lábnyit kanyarogva egy akna oldalánál ér véget az alagút. Ez ugyanaz az akna, mint amihez a „Démonok" című résznél el lehet jutni.

A *Szent Fény* tehát vadul izzik és nem képes eloszlatni az aknában lévő (100E-s) sötétséget. Sőt, belerepülni sem hajlandó. Bentről halk szárnysuhogást, sikolyokat, kaparászó hangokat hallanak. Marcusnak nagy erőfeszítésébe kerül az ima fenntartása. Ha valaki egyedül merészkedne be, azt soha többé nem látják a többiek; neki se áruljuk el, hogy mi végzett vele. Csak Marcusszal együtt juthatnak le az akna aljára.



A Domvik-pappal beszélgetve a *Szférák zenéje* alatt esetleg elmondhatja, hogy közel a kurun fészke; az akna alján lehet. Csak ő tud lejutni biztonságban; de ha a *Szent Fényt* a védelmező aurájába olvasztja, akkor a többiek számára is védelmet tud nyújtani. Nem akarja, hogy vele tartsanak: úgy érzi, eddig is rengeteget tettek érte, ne kövessék őt a biztos halálba; inkább próbáljanak kimenekülni a *Fény* segítségével. Ha hallgatnak rá, nem tudnak a végső küzdelemben részt venni. Mialatt az útvesztőben bolyonganak, Domvik küldötte valószínűleg vereséget szenved; így rájuk is az örök kárhozat vár.

Ha elég esztelennek tűnő módon mindannyian beugranak Marcusszal az aknába, életük legborzalmasabb élményében lesz részük. Zuhanásuk (ellenállhatatlan erő rántja le a repülni vágyókat is) a vaksötétben mintha órákig tartana. Elképzelhetetlen szörnyek és kísértetek neszezése, üvöltése és sikolya őrjítő kakofóniát teremt. Bár nem látnak semmit, néha látni vélnek egy-egy szempárt, testrészt vagy alakot, amitől halálra rémülhetnek. Egy idő után nem tudják, hogy még mindig zuhannak-e vagy csak lebegnek, s élnek-e még egyáltalán.

A végtelennek tűnő esés hirtelen véget ér. Vakítóan vág a szemükbe a zöldes fény, mely a falakon sorakozó varázsgömbökből árad. Az idegtépő utazás miatt a csapatnak Akaraterőpróbát kell tennie, most már az eredeti értékekkel. Aki elvéti, ájultan érkezik meg, de a többiek magához téríthetik. Mindenki elveszíti szabadon tárolt Pszi-pontjait és Fp-inek a felét.

Körülnézve láthatják, hogy egy pentagrammaszerűségen állnak, talán ez fékezte meg zuhanásukat. A 25×10 lépésnyi terem „déli" végében vannak. A másik saroknál egy fehér márványból kifaragott emelvény és trónus magasodik. A benne ülő alak feláll, és nyugodt léptekkel, kifejezéstelen arccal elindul feléjük. Első pillantásra a barbárokra hasonlít: magas, tagbaszakadt ember, mindössze egy ágyékkötőt visel. Ám arcvonásai és szemei olyan kegyetlenséget és ősi származást tükröznek, melyet ember nem mondhat magáénak.

Marcus védőaurája szertefoszlik, ő maga pedig a kurun elé siet. Az egy mozdulattal eltöri a nyakát, és magába szívja lelkét. A Fehér Angyal ekkor próbál meg ideteleportálni. Esélye a sikerre, mint már említettem, eredetileg 100%. Amennyivel csökkent a Marcust védelmező aura SFÉ-je, annyiszor 4%-ot le kell vonni ebből. Ha a csapat jól játszott, és csak pár szerencsétlen kockadobás miatt kellett igénybe venniük a pap segítségét; akkor nincs is igazából szükség dobni arra, hogy megjelenik-e a küldött. Ha viszont nyakló nélkül, pitiáner dolgokra pazarolták el; akkor legyünk szigorúbbak. Mivel a Küldött távolmaradása a csapat halálát jelentené, e tragikus végkifejlet helyett kínálnék egy másik megoldást.

Vegyük alapnak azt, hogy az Angyal mindenképp megérkezik; de nem mindegy mikor és milyen állapotban. Ha a fenti dobás nem sikerült, az csak annyit jelent, hogy a Küldött „késik" egy kicsit. Mint már említettem, az időnek is fontos szere-





pe van. Amennyiben már egy nap eltelt, mióta leereszkedtek a gonosz birodalmába, az Angyal sérülten fog megérkezni, mert a kurun egy nagyobb támadását kellett kivédenie.

A kurun és a Fehér Angyal gigászi küzdelemben összecsap, hatalmas mágikus energiákat szabadítva el. A kurun értékeit értelmetlennek találom pontosan meghatározni. Tudása, képességei elképesztően széles és magas szintű skálát képeznek: crantai boszorkányherceg, 10-15. szintű kalandozók lelkét falta fel. Kb. 150 Mp-tal rendelkezik, amit pillanatok alatt visszanyerhet. Ismeri szinte az összes mai – nem szakrális – mágiaformát, és jó néhány ősit is. Közelharcba pedig bizonyosan nem kerül, ha mégis, 14. szintű Chi-harcosként küzd. A karaktereket egy pillanat alatt elsöpörné, a Fehér Angyal sem húzza sokáig ellene.

Ekkor van szükség a csapat utolsó hőstettére, hogy a „jó győzedelmeskedjen a gonosz felett". Ehhez egy kis változtatást eszközöltem a kurun lélekfaló képességét illetően. Ez a kurun már túl sok nagyhatalmú lelket kötött meg a testében. Hogy még nagyobb tudása legyen, a crantai boszorkányherceg módszerét használta fel. A trónus mögötti falat domborművek sokasága borítja. Harcosok, varázslók, egyszerű emberek egyaránt láthatóak. A domborművekbe vannak zárva a lelkek, kapcsolatban állnak a kurunnal, aki így merít tudásukból. Mesterfokú *Legendaismerettel* néhány jellegzetes alak azonosítható; egykoron rettegett vagy dicsőített hősök, varázslók, akik eltűntek, s akikről ma is legendás történetek keringenek. A csapat remélhetőleg rájön, hogy a domborművek elpusztításával legyengíthetik a gonoszt. Ha nem, segítsük őket azzal, hogy jelezzük egy-egy nagyobb varázslatnál, amit a kurun alkalmaz, hogy egy varázsló domborműve néhány pillanatra mintha életre kelne, megmozdulna. A „vandálkodást" három dolog nehezíti meg:

A domborműveket négy darab Rochalea őrzi, először le kell győzni őket. A Rochaleák 3,5 láb magas, robusztus lények. Különleges bőrük alkalmazkodik az ellenük használt fegyverhez; kezükkel harcolnak.

HARCÉRTÉKEK
KÉ: 25 **TÉ:** 80 **VÉ:** 120 **Tám:** 2 **Sebzés:** 1k10+2
Ép: 16 **Fp:** 60 **SFÉ:** * **ME:** 50 (kurun védelme) **Méreg:** 7

*SFÉ-je alapban 3. Az első kör után alkalmazkodni fog egy fegyvertípus (szúró, vágó vagy ütő) ellen, így körönként 3-mal nőni fog, egészen 18-ig. Ugyanígy védetté teheti magát elemi mágia ellen: a sebzést az első körben a 3/4-ére, a másodikban a felére, végül a negyedére csökkenti.

Ha legyőzték őket, el kell pusztítani a domborműveket, melyeken sajnos rengeteg rúna van (hasonló az eddig látottakhoz). Csak a *Rúnamágiához** mesterfokon értő karakter képes megtalálni azt a rúnát (egy kör kutatás után), amivel a bebörtönzött lélek „kiszabadítható" (ezek a lelkek rögtön távoznak a földi világból). Esetleg a pap(lovag)ok kaphatnak isteni sugallatot, hova is kellene lesújtaniuk.

*Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében *Szimbólummágia*

Az utolsó nehézség az idő. A Fehér Angyal két percig (12 kör) bírja ki a kurun rohamait; ha viszont sérülten érkezett, mindössze 8 körig. Ezután a csapat is halálra van ítélve. Ezen idő alatt kell tehát minél jobban legyengíteniük a gonoszt. Ha csak „találomra" próbálják szétzúzni a domborműveket, akkor a modul elején leírtak szerint kell dobni 1k10-zel. 9 és 0 esetén nem történt semmi baj. Egy kalandozó egy kör alatt egy „léleküzéssel" próbálkozhat. Ha tudják, melyik rúnát kell megtörniük, úgy két domborművet is eltörölhetnek egy kör alatt. Amennyiben felismertek néhány legendás alakot, és azokat szemelik ki, könnyű dolguk lesz. A győzelemhez ebben az esetben 3-4 lélek kiszabadítása is elég, egyébként 6-10-re is szükség lehet.

A kurun még legyengült állapotban is simán megölné az egész csapatot (igen dühös rájuk), de a Küldött utolsó erejét összeszedve megakadályozza ebben; és remélhetőleg el is pusztítja. Végre vége!

Lehetőséget biztosíthatunk Marcusnak, és az esetleg még a kurun áldozataivá váló karaktereknek a túlélésre. Ebben az esetben jelezzük, hogy az ő domborművük is kezd kirajzolódni a falon. Ha nem pusztítják el, még „újjáéledhetnek"; így teljes lehet a boldogság.

A csata végeztével a meggyötört Fehér Angyal gyógyító álmot bocsát a csapatra. Mikor felébrednek, egy üde kis tisztáson találják magukat. A Fehér Angyal esetleg visszahozott az életbe egy-két embert. (Javasoljuk azokat, akik önhibájukon kívül vagy valami komoly szerencsétlenség folytán veszítették életüket.) Erion falait látják nyugatra, néhány órás séta után be is léphetnek a kapun. Anae és Lucius őszinte örömmel és barátsággal fogadja őket. Elmeséltetik, mi történt velük; gratulálnak csodálatos hőstettükhöz. A herceg kétszáz arany helyett háromszázat ajándékoz jutalom gyanánt. Domvik papjai néhány nap alatt minden sérülést (és tulajdonságcsökkenést is) orvosolnak. Ha Marcus itt van, élő szentként kezelik, ha nem, hamarosan szentté avatják. Lucius a csapat nem pap(lovag) tagjait arról győzködi szelíd szóval és mágikus tárgyak felcsillantásával, hogy be kell lépniük Domvik követőinek sorába, hiszen Isten őket választotta bajnokaiul a gonosz elleni harcban. Anae elismerése jeléül újabb megbízatásokat fog adni a csapatnak. De ez már egy másik történet...

TÁP: nem szoktam számolgatni, miért mennyi járna, a Mesélő maga döntse el, hogy egy karakter szerinte mikor érett meg, mikor van lehetősége szintlépésre. Attól, hogy ebben a modulban például harcoltak, varázsoltak, lopakodtak stb., egy kicsit, sokat még nem fejlődhettek. A fejlődés nagyrészt unalmas gyakorláson múlik, és azon, hogy tud-e olyan mestert, könyvet stb. szerezni, ami új és használható a számára. A *Bestiáriumban* megvannak a szörnyek „vérdíjai", ha valakit érdekel. A kaland önmagában még nem, de a következményei felérnek legalább egy fél szinttel. Anae és Lucius igen hálásak és nagyra becsülik a csapatot. Mindketten olyan szervezetek befolyásos személyiségei Erionban, amelyek harci, mágikus, tudományos, világi és alvilági téren egyaránt rengeteg tanulási lehetőséget biztosíthatnak a karaktereknek. Csak rajtuk áll, hogy miben óhajtanak elmélyülni.





A HETEDIK

4-6. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: Shadon, Carappo tartomány, Camhen városa

IDŐPONT: P. sz. 3690 kora ősze, Szent Jarden hava

Írta: Ifj. Fehér László

Az itt következő kalandmodul Shadon titokzatos városainak egyikébe vezet bennünket. Komoly kihívást jelent nemcsak a játékosok, de a kalandmesterek számára is, akik ha sikeresen oldják meg a feladatukat, kitűnő és mindenképpen élvezetes szórakozással lephetik meg játszótársaikat. A történet ugyanis komoly összpontosítást, figyelmet és megfelelő mennyiségű találékonyságot is igényel mindkét fél részéről. A mesélők semmi esetre se vágjanak bele alapos tanulmányozás nélkül (nem mintha nem kapnának mindenhez megfelelő mennyiségű tanácsot és leírást), mert ha nem látják át tökéletesen a történet összefüggéseit, az események sorrendjét, bizony csőbe húzhatják nem csupán a játékosokat, de saját magukat is. Nem harcorientált modul, ám az is megtalálhatja benne a számítását, akit az ilyen játékok boldogítanak igazán. Inkább borongós hangulatával, titokzatosságával és drámai végkifejletével kerülhet közel a játékosokhoz. Ha a mesélő meg tud birkózni a kétségtelenül sok NJK folyamatos intrikálásával, mozgásban tartásával és hiteles szerepeltetésével (bizony az apróbb, de fontos szereplők, megjegyzések felvezetése, előadása komoly feladat!), garantáltan nagyszerű élményt szerezhet játékosainak. KM-et próbáló, igazi profiknak való modul!

Előtörténet

Deradal ves Parratich, Carappo tartomány egyik legnevesebb bárója, a hölgyszívek ezreit összetörő romantikus bajvívó nem volt lusta ember. Két hosszú, eseménydús kalandozó-évtized után élve és egészségesen vonult vissza Camhen városában büszkélkedő kastélyába – világcsavargóknál az efféle sors ritkaság.

Nagybirtokosként sem tétlenkedett: első feleségétől, Madia ves Parratichtól két gyermeke született, ám nem érte be csupán a hitvesi ággyal. Mikor felesége rajtakapta a helyi törvénybíró leányával a kastély kertjében, azonnal elhagyta. A hoppon maradt báró – első feleségétől származó két kisgyermekével, Fornausszal és Semallával – ezután habozás nélkül feleségül vette a bíróleányt. A törvénybíra lánya, a későbbi Ilnora ves Parratich négy újabb gyermekkel ajándékozta meg a forróvérű ex-bajvívót, és szemet hunyt további hűtlenkedései felett. Amikor azonban megtudta, hogy a kicsapongások egy újabb kis fattyúval (valami cselédlánytól származó vakarccsal) gyarapíthatnák a bárói örökségre áhítozók számát, titokban a pór származású csecsemő életére tört. A hetedik trónkövetelő – soványka, sokat síró leánycsecsemő – életét csak a bárófiak dadája mentette meg.

Az anya, a megesett cselédlány ugyanis egy hajnalon nyomtalanul elhagyta a Parratich-kúriát – és hamarosan ezt az árnyékvilágot is. A közeli folyóba vetette magát, csecsemőjét azonban nem volt szíve magával vinni a hullámsírba: a szintén gyermekágyas, terebélyes, jólelkű Ulwinára bízta.

Az egykori bírólány gyanakvó szemmel nézte a dada egymásra nem hasonlító „ikerlányait", de nem szólt semmit.



A soványka, sápatag, mosolytalan kisleány úgy nőtt fel tulajdon apja árnyékában, hogy nemesi származásáról csak Ulwina és férje tudott.

A vér nem vált vízzé: a báró mind a hat törvényes gyermekéből kalandozót nevelt. Egyetlen szívfájdalma csupán az volt, hogy felserdülve valamennyien kiröppentek a családi fészekből: apjuk vére űzte őket Ynev legeldugottabb zugaiba, vad, sokszor kétségbeejtő kalandok után. Dacos fiai és lányai nem fogadtak el intelmet, jó szót a tisztességben megőszült bajvívótól – mindössze a nemesi származásukat igazoló, varázserővel bíró ves Parratich-gyűrűkre tartottak igényt.

Deradal báró azon kevesek közé tartozott, akik tudni vélték, mikor jön el értük a Hideg Kaszás: még kalandozóként jósolták meg neki, hogy lelkét majd életének hatodik évtizedében szólítja magához Domvik, Mindenek Ura.

Az igazság bajnokaként ismert báró ezúttal is hírnevéhez méltón viselkedett: miután megírta részletes végrendeletét, pénzt, fáradságot nem kímélve, a gyűrűk szimpatikus mágiája segítségével felkutatta Ynev-szerte szétszóródott gyermekeit.

Üzenete rövid volt: mielőtt meghal, utoljára még egyszer szeretné látni valamennyiüket együtt. Merő jóindulatból követte el élete legnagyobb baklövését: a gyermekeinek szánt levelekben leírta, hogy mindenkit szeretne látni hatvanadik születésnapjának hajnalán – *és akik a hatvanadik születésnapom hajnalán, egyben végrendeletem felolvasása idején nincsenek jelen, mindörökre kitagadom azokat a ves Parratich-örökségből!*

Ember tervez... a báró pedig már nem érhette meg gyermekei visszatértét. Halála csak egy volt a rejtélyes gyilkosságok sorozatában, amely ekkortájt rettegésben tartotta Camhen városának lakóit.

Több mint tucatnyi haláleset történt ezen az őszön. Az áldozatok többnyire Camhen felsőbb köreiből kerültek ki, haláluk megdöbbentően hasonló volt: rémületbe torzult arccal, márványfehérre sápadt bőrrel érte őket a halál. Legtöbbjük mellett pergamenlap feküdt rövid üzenettel: *Domvik Hetedik Arca – irgalmazz nekünk!*

A szegényebb sorból származó tetemek mellett minden alkalommal találtak némi készpénzt is, melynek sorsáról a pergamen másik oldalán szűkszavú üzenet rendelkezett: *„a temetésre"*, vagy *„az árváknak"*. Valaki egyaránt könnyű kézzel gyilkolta le az utcán kóborló nincsteleneket és a szigorúan őrzött otthonukban lapuló camheni hatalmasságokat – valaki, aki sajnálta áldozatait.

A kaland összefoglalása

A **kaland** viszonylag könnyed, fonák kezdete (a lehető legrendhagyóbb fogadói jelenet) után a hősök váratlanul szembesülnek a Parratich-villában arctalanul lecsapó, kegyetlen halálesetekkel. Kezdetben a tehetetlenség érzése uralhatja el őket, majd részgyőzelmeket arathatnak – a drámai befejezés azonban még a legdörzsöltebb kalandozók számára is hozhat meglepetést.

A kalandozók egy Shadonban igazán nem mindennapi összeesküvésbe keverednek. Camhen városában az utóbbi hetekben hullanak az arisztokraták, akár az őszi legyek. Márványfehérre sápadt bőrrel, az iszonyat vicsorába torzult vonásokkal érte valamennyit a halál. A várost sokan elhagyják a fertőzőnek vélt „márványkór" miatt, ugyanakkor az utcákat ellepik a kuruzslók, boncnokok, gyógyítómesterek – és Domvik Második Arca inkvizítorai. Senki nem bukkan a fertőzés forrása vagy a rejtélyes gyilkos nyomára.

A kalandozókat Deradal ves Parratich, a vadászatairól híres szoknyabolond öreg báró hívja meg hatvanadik születésnapjára, mely egybeesik végrendelete felolvasásával. Mire a JK-k megérkeznek, meghívójuk, a báró halott – ő is a „márványkór" áldozata lett.

A végrendelet felolvasására érkező karcsú, csinos leánya, Semalla jó okkal tart az örökségre áhítozó kalandozó-féltestvéreitől, ezért fogadja fel testőréül a JK-kat. A megbízatás másnap hajnalig, a végrendelet kihirdetéséig szól.

A bároleány törékeny, nagy és ijedt szemű, maga a megtestesült ártatlanság: álcája tökéletes. Fiatal kora ellenére az ifjú hölgy valójában a Hiwithek boszorkányrendje Belső Körének elismert *wiccája.*

Az utcán találkozik a kalandozókkal, és egy igazán egyszerű dolgot kér tőlük: hozzák ki szenvedélyesen kockázó fivéreit a *Mérföldlépő* fogadójából. A két bárófi – Ulprus és Raimon – megalázónak tartja, hogy jöttment idegeneknek engedelmeskedjen, ezért Ulprus aktiválja kicsinyítőgyűrűjét, és megpróbálnak kereket oldani.

A hirtelen méretük egytizedére zsugorodott kalandozók nem tudhatják, hogy a gyűrű hatása csak 1k6/2 óra: egy verekedő részegekkel, éhes patkányokkal, ingerült macskákkal teli ivón át kell kimenekülniük a szabad ég alá – de követhetik a közeli patkánylyukba menekülő Ulprust is... Ha végül épségben előkeverednek, a csinos Semalla felfogadja őket, hogy továbbra is védelmezzék hajnalig, a végrendelet felolvasásáig.



Mire megérkeznek, a Parratich-kúriában éppen elkezdődik a halotti tornak induló estély, amely eredetileg a báró hatvanadik születésnapját és a végrendelet nyilvános felolvasását ünnepelte volna. A kalandozókat Hilva, a sápadt, beteges külsejű cselédlány engedi be – a hetedik testvér ő, a báró rég holtnak hitt fattyúgyermeke.

Amint megkezdődik az estély, felgyorsulnak az események. A szolgák és a vendégsereg látszólag ártalmatlan megjegyzései sorozatgyilkosságok árnyát vetítik előre.

Jó tíz órával a végrendelet felolvasása előtt arat legelőször a Hideg Kaszás. Ilnora ves Parratich, a báró második felesége ugyanis nem tud beletörődni, hogy az ő négy gyermeke csak a két idősebb féltestvér, Fornaus és Semalla után részesül a mesés Parratich-örökségből. Felbérel két szolgát a lovag legyilkolására – Fornaus halálát egy orv fejszecsapás okozza. A fejszét gyorsan ható méreggel preparálták... jellemző asszonyi túlbiztosítás. Ilnora az idegen nőtől származó féltestvérek legyilkolását tervezi, de nem számol a kalandozásból hazatérő lány, Semalla évtizedeken át dédelgetett gyűlöletével.

A kalandozók még Fornaus teteme fölött állva töprengenek a lehetséges gyilkos személyén, mikor sikoltás, tompa puffanás hallatszik... Semalla, az ártatlan, naív „kislány" megelőzte mostohaanyja ellene irányuló mesterkedését: ital és gyertyafüst méregkombinációja az iszonyatba taszítja Ilnorát, mielőtt az árthatott volna neki.

Semalla bosszúhadjárata folytatódik: a mostohaanya után végezni akar *minden* mostohatestvérével. Jogosnak érzi bosszúját, mivel édestestvére, Fornaus, az egyetlen, akit szeretett, akit az örökség felolvasásakor látni kívánt volna, elsőként veszítette életét a fejszecsapástól.

Ha Fornaus nem örökölhetett, akkor nem fogtok ti sem! – gondolja.

Tudja, ha feltűnés nélkül akarja eltenni láb alól mostohaanyját és négy mostohatestvérét, úgy biztosítja magának a legjobb alibit, ha mindenkivel elhiteti, hogy halott. Jó előre felkészült hát tulajdon „halálára" is: az estély idejére felfogadott kalandozókat tanúnak szánja, ám számításába hiba csúszik.

A bosszúvágyó boszorkány egy cselédlány, Triabell feláldozása árán elhiteti a vendégsereggel, hogy széttépték a báró harci kutyái, a Medveölők. „Halála" a harmadik abban a sorozatban, melyet a kalandozók józerével képtelenek megakadályozni.

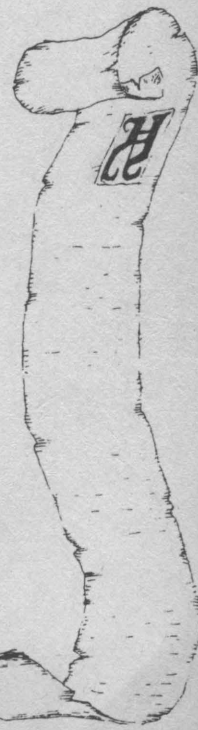
A holtnak hitt Semalla pedig, Triabell álcájában, a színfalak mögött nekikezd féltestvérei kiirtásának...

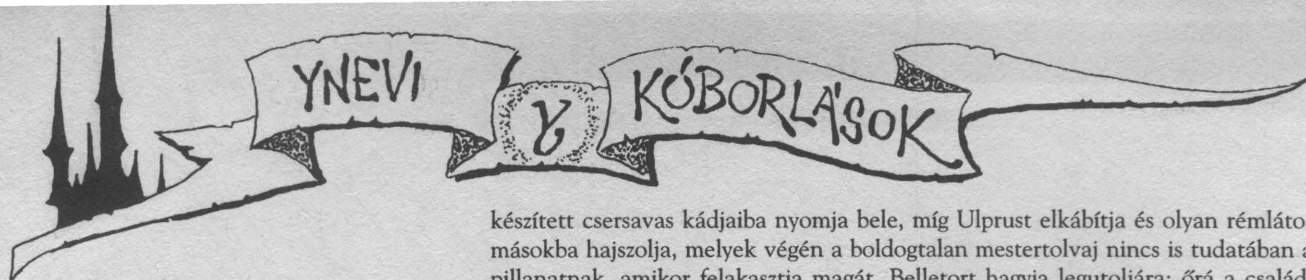
Két óriási hibát követ el, mely a vesztét okozhatja: nem tudja, hogy Hilva, a cselédlány a tulajdon mostohahúga, a hetedik testvér, aki egymaga felelős a városban tomboló „márványkórért"... Hilva első – és egyben utolsó – szerelme ugyanis egy vámpír volt, akinek vérivó ölelése megpecsételte a boldogtalan hetedik testvér sorsát. Az egyre betegesebb küllemű lány valójában egy tulajdon emberségéhez kétségbeesetten ragaszkodó, fokozatosan torzuló lelkű élőhalott. Nővére sorozatgyilkosságait látva azonban a bosszúvágy fellobbantja benne a Fenevad dühét.

Semalla második tévedése a kalandozók felbérelése volt. Kalandok százain edződött, dörzsölt világcsavargókat szerződtetni, kijátszva őket, hogy tanúskodjanak egy csaláshoz... Ha a JK-k elég ügyesek, Semalla ostobasága elnyeri méltó büntetését.

A boszorkány hidegvérrel megtervezte féltestvérei halálát. A megvalósítás során pedig *nagyon* ügyel arra, hogy a gyanú a kalandozókra terelődjön.

A további gyilkosságok sorrendje nagyban függ a kalandozók cselekedeteitől: Raimon öccsét becsalogatja a családi kriptába, elkábítja és egy tűzvarázslattal elpusztítja, ezzel Belletorra terelve a gyanút. Estercion húgát a báró bőrcserzésre elő-





készített csersavas kádjaiba nyomja bele, míg Ulprust elkábítja és olyan rémlátomásokba hajszolja, melyek végén a boldogtalan mestertolvaj nincs is tudatában a pillanatnak, amikor felakasztja magát. Belletort hagyja legutoljára: őrá a családi kripta díszes sziklaoromzatát taszítja.

A fenti négy – nem kötött sorrendben bekövetkező – gyilkossággal párhuzamosan néhány félrevezető, bosszantó vagy mulatságos esemény is történik a rettegő vendégsereg körében. A kalandozók szerepe többrétű: egyrészt mihamarabb meg kell találniuk a gyilkost, megakadályozniuk lehetőleg néhány gyilkosságot, másrészt el kell hárítaniuk fejük fölül a gyilkosságok gyanúját – ez utóbbi viszont egyáltalán nem könnyű.

Semalla gyűrűje ugyanis nagyszerűen alkalmas rövidebb-hosszabb emlékezettörlésekre is, így a boldogtalan kalandozók egyike-másika valóban nem emlékszik, *hol volt és mit csinált* egy-egy gyilkosság ideje alatt! Ezt egy ilyen helyzetben, a tömeghisztéria tetőfokán bevallani nem túl biztonságos.

Amíg a kalandozók a titokzatos idegen után kutatnak – miközben némelyikük abban sem lehet biztos, nem ő maga-e a gyilkos –, onnan kapnak segítséget, ahonnan legkevésbé várnák: az emberi mivoltába – szerelmébe! – kétségbeesetten kapaszkodó élőhalottól.

Hilva kezdetben a háttérből próbál segíteni a holtnak hitt sorozatgyilkos leleplezésében, ám ha az utolsó testvérét is elveszíti, álcáját félredobva maga esik neki a cselédlány képében rejtőző nővérének...

Hilva-Rosanigra ezzel persze leleplezi magát. A vámpírlány nem kér, és nem is vár a halandóktól kegyelmet. Bosszúját beteljesítve elbúcsúzik szerelmétől és kilép a tűző reggeli napfénybe, ahol a Nap gyilkos sugarai azonnal lángra lobbantják...

A vázlatos emlékeztetőt lásd a modul végén, a *Kellékek* fejezetben.

Ha életút-játékot mesélsz, jegyezd fel a szerzett kapcsolatokat, ellenfeleket stb. A játékosok teljesítményét ne a lemészárolt ellenfelek, hanem az alábbiak szerint értékeld:

– Hány gyilkosságot sikerült megakadályozniuk?
– Hány esetben derítették ki a gyilkost?

I. Megbízatás Parratich bárójától (Bármilyen kasztú JK számára)

A Mérföldlépőben

Tisztelt uram!

Az ... esetet hallva (utalj egy korábbi kalandjukra) *meggyőződhettem arról, hogy nem pazarolnám méltatlanra bizalmamat, ha Önt kérném fel, hogy tanúm legyen egy felettébb kényes családi ügyben. Ha ön valóban olyan jó, mint a híre, úgy vélem, arra is méltó, hogy bizalmamba avassam.*

A hatvanadik esztendőhöz közeledve sok dolgot másképp lát az ember. Egyedül, egy hatalmas birtok uraként morzsolom napjaimat, gyermekeim – igazi kalandozó valamennyi! – szerteszóródtak a nagyvilágban. Utoljára látni akarom még őket, ezért úgy döntöttem, még most végrendelkezem: vagyonomat azokra a gyermekeimre hagyom, akik jelen lesznek a hatvanadik születésnapomon. Aki nem jön el... arra nem hagyok semmit!

Gyermekeim jórészt az én hirtelen lobbanó véremet örökölték. Talán az én hibám, hogy valamennyien több-kevesebb daccal a szívükben hagyták el a szülői házat.

Félek, a viszontlátás sem lesz kellemesebb. Az ön diplomatikus, határozott fellépése és – Domvik ne adja! – villámgyors beavatkozása azonban elejét veheti a súlyosabb afféroknak.

Tudja, magam is a Shadleki Bíborköpeny iskola legjobbja voltam – negyven esztendeje. Beleegyezése esetén pazar estélyen látom vendégül, és amennyiben a végrendelet kihirdetése megfelelő keretek között megy végbe, kalandozói becsületszavamra mondom, hogy a hírnevéhez méltó díjazásról is gondoskodom.

Őszinte tisztelője:
Deradal ves Parratich, Carappo tartomány bárója,
Camhen város tartományi képviselője

2. Találkozás az utcán

A JK-k Camhen utcáit járva botlanak Semallába, a csinos és kissé bosszúsnak látszó Parratich-örökösbe. (Lásd az NJK-leírást!)

A *Mérföldlépő* nevű fogadó előtt ácsorgó lány rosszul leplezett elkeseredéssel méregeti az ivóba beáramló tömeget. A kalandozók láttán felderül az arca és egyenesen feléjük tart.

– *Megbocsássanak, a nevem Semalla ves Parratich. A báró egyik leánya volnék* (arcán ideges rángás fut végig). *Remélem számíthatok az urak lovagiasságára egy... hmmm... kisebb családi ügyben.*

Semalla hajlandó fejenként egy ezüstöt (!) fizetni egy valóban nevetségesen egyszerű munkáért: a fogadóban kockázó öccseit, Ulprust és Raimont kellene kihozni „diszkréten", mielőtt elkockáznák a még meg sem kapott családi örökséget.

Semalla figyelmezteti a JK-kat: „Legyenek óvatosak, kérem! Mostohafivéreim hirtelen haragúak, és igen veszélyes emberek. Tudják, mindketten kalandozók!"

A fogadóban a két fivér valóban vadul rázza a kockát. Vesztésre állnak, persze hogy nem akarnak felkelni.

Ha van kedvük, a kalandozók beszállhatnak a kockajátékba. A szabályok egyszerűek. Két kockával dobnak, a nagyobb dobás visz, ha valaki duplát (két kettest, két ötöst stb.) dob, az asztalon heverő tétet automatikusan duplázni kell. Ilyenkor senki nem nyert, azonnal egy új kör következik. A játékba beszállni csak az asztalon levő tét (jelenleg fejenként két arany!) lefizetésével lehet. A két testvéren kívül még hárman próbálnak szerencsét az asztalnál, egy városőr, egy elszegényedett nemesifjú és egy kereskedő. (Statisztikáik az *NJK-k és szörnyek leírásában* – megfelelnek egyszerű városőröknek, a JK-k számára nem igazi ellenfelek.)

A kézitusa lehetőleg kerülendő, ez a fogadó *nem* verekedésre való. A kockapartnerek megfélemlítésére elegendő egy kis kardcsörtetés is. Ha a JK-k *nagyon* határozottan lépnek fel, az idegen játékosok – kelletlenül morogva ugyan – felállnak az asztaltól (különösen, mikor Ulprus szórakozottan babrálni kezdi örvénydíszes gyűrűjét – a vendégek talán sejtenek valamit a családi ereklyékről...).

Ulprus és Raimon szemrehányást tesznek az erőszakoskodó kalandozóknak, és még nem hajlandók távozni.

– *Ulprus testvér, a kicsi Semalla már megint elvetette a sulykot. Azt hiszi, ha reánk uszít néhány bugrist, máris úgy táncolunk, ahogy ő fütyül?*

(Ulprus válaszul unottnak tűnő pofával sercint egyet.)

Ha a JK-k tovább erőltetik a távozást, a látszólag végletekig közönyös, pókerarcú Ulprus felszisszen és az asztalra csap...

...a JK-k pedig (Ulprusszal és Raimonnal együtt) egy hatalmas, sistergő légörvényben eredeti méretük *egytizedére* zsugorodnak!

(Lásd a ves Parratich-gyűrűk leírását a *Kellékek* fejezetben, a zsugorodás hatásait pedig a fejezet végén.)

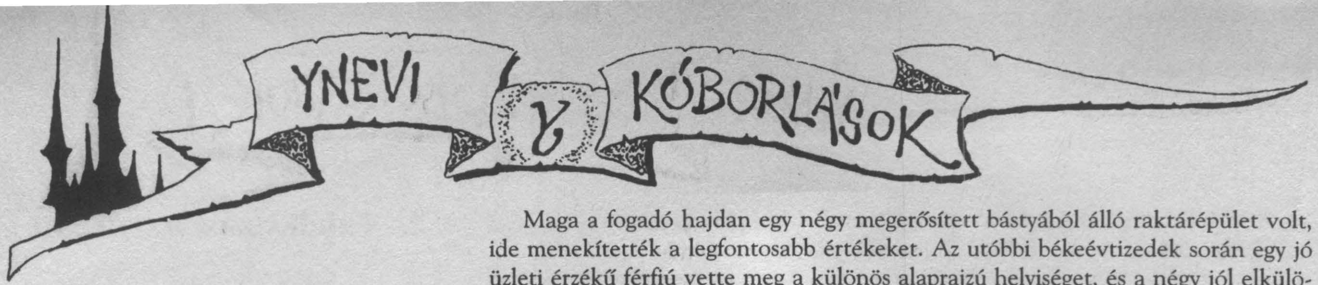
A két fivér menekülni kezd: Raimon az utca felé, Ulprus pedig a közeli patkánylyuk irányába rohan a jogosan dühös JK-k haragja elől.

Gyors döntésre van szükség, mert az események is felgyorsulnak. A *Mérföldlépőben* ugyanis a fivérekkel egy időben két rivális banda – a camheni csempészek, a Füttyösök és a camheni zsebmetszők, a Művészek – „céhének" néhány képviselője is felöntött a garatra és az ital előhozta rosszabbik természetüket...

A felesleges gőzt egy kis kocsmai verekedésben kiengedő zsiványok persze nem figyelnek a lábuk alá keveredő bakarasznyi, sivalkodó kalandozókra. A fogadóban olyan csetepaté robban ki, melyben a beavatkozó JK-k csak veszíthetnek... talán az első kocsmabunyó, amit csak úgy úsznak meg élve, ha kimaradnak belőle.

Ez egy átlagos csapszéki verekedés, de így *alulnézetben* igen tanulságos. Ami a kalandozó uraknak máskor csak léha szórakozás, az most – szenvedő félként – több mint fájdalmas. Egy taposó csizmatalp sebzése az ő méretükben 1k10x10! Ehhez képest, ha valakire „véletlenül" rázuhan egy részeg, az megússza 1k6x10 Fp-vesztéssel. (A zsugorodás hatásairól a bekezdés végén részletesen olvashatsz.)

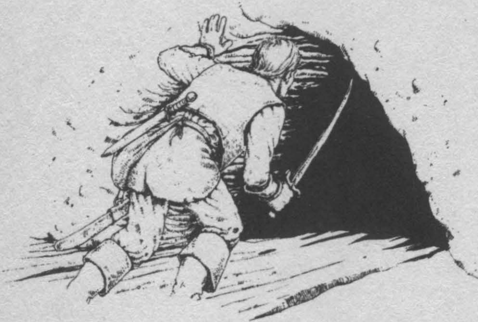
KM-ként nyugodtan fokozhatod a feszültséget különféle „valószínűségi" kockadobálgatásokkal, ízelítőül néhány ötlet és a mellékelt alaprajz a segítségedre lehet.



Maga a fogadó hajdan egy négy megerősített bástyából álló raktárépület volt, ide menekítették a legfontosabb értékeket. Az utóbbi békeévtizedek során egy jó üzleti érzékű férfiú vette meg a különös alaprajzú helyiséget, és a négy jól elkülöníthető részleg hamarosan a városi alvilág kedvelt találkahelye lett.

A félköríves padok közötti hatalmas asztalokon csakhamar megkezdődtek a szerencsejátékok; ma már csak a fogadó közepén húzódó hosszú asztalokon étkezhet, vagy ihat nyugodtan a betérő vendég.

A patkánylyuk



Ulprus errefelé menekül. Ha követik, egy labirintusnak is beillő, tekervényes rendszerű patkánylyukba tévednek. Ulprus nyomát ugyan valószínűleg elveszítik, de a vackát védő patkányba szinte biztosan belebotlanak. A méretarányok pedig a patkány javára szólnak...

A patkánylyuk afféle „minilabirintus", csak hogy a méretarányok itt épp a JK-k ellen szólnak. Csak görnyedten haladhatnak előre, így is bőven szitál fejükre a földmorzsalék. Az előtérben patkányürülék, majd elágazik a járat. Lásd az ábrát!

Kamra:
A fogadó éléskamrájába nyílik: polcok zsúfolásig megrakva élelmiszerrel, hatalmas füstölt húsok alatt roskadozó kampók – a patkányok egyik kedvelt helye.

Pince:
A járat lejt és a borospincébe nyílik. A pince – akárcsak a kamra – zárva van, zárnyitással próbálkozni, jelenlegi, arasznyi állapotukban reménytelen.

Csatorna:
A jelen méretviszonyok között folyónak tűnő föld alatti szennyvízcsatorna. A kanális messziről bűzölög, továbbhaladni csak úszva lehet. A patkányok persze nem voltak finnyásak, de ha a JK-k belevetik magukat a gusztustalan lébe (ez erősen kétséges), a városon kívül, a folyóparton bukkannak fel.

Hátsó udvar:
A fogadó melletti üres, gyommal magasan benőtt telekre nyílik. Szeméthalmok, döglött állatok, építkezési hordalék.

Patkányfészek:
A patkányfamília lakhelye. Jelenleg 1k3 patkány tartózkodik benne, akik azonnal támadnak a betolakodókra. Egyszerre csak egy patkány harcolhat, természetesen a JK-k közül is csak egy fér hozzá.

Omlás:
A járat itt beomlott.

Szemétdomb:
A fal mellett felhalmozott szemét csaknem embermagas kupacot alkot, ennek oldalában nyílik a jól álcázott patkánylyuk. Ulprus erre menekült – de akkora előnye van, hogy utolérni reménytelen. A közelben különben is láthatják megbízójukat, a magasan föléjük tornyosuló grófkisasszonyt, Semallát...

Tömegverekedés
a csempészek és a zsebmetszők között

Az ivó két rivális bandája, a délkeleti körívben hangoskodó camheni csempészek (a Füttyösök) és az északnyugati részlegben iszogató camheni zsebmetszők (a Művészek) között – valami nő miatt – kirobbanó csetepatét normális méretviszonyok esetén bizonyára félkézzel vérbe és nyögésbe fojtanák a kalandozók.

Jelen esetben azonban örülhetnek, ha nincsenek láb alatt...

KM-ként nyugodtan „domborítsd" ki az ilyenkor szokásos hanghatásokat (szajhák sikolyai, részegek vakmerő bömbölése, lábdobogás, felboruló bútorok, leütött

gazfickók feléjük zuhanó toronymagas teste stb.). A két banda végül elbarikádozza magát a fogadó egy-egy szegletében és válogatás nélkül minden mozdíthatót az ellenfélre hajigál. A verekedés nem túl véres, mindkét fél őszintén élvezi – ami viszont a harmadik felet, az arasznyi kalandozókat illeti...

Ne nagyon kíméld őket! Szükséges, hogy megfelelően meggyűlöljék Ulprust, és kapva kapjanak az alkalmon, mikor Semalla felajánlja nekik, hogy az estélyen törleszthetnek a flegma fivérnek...

Egyéb kellemetlenségek

Lezuhanó köcsög szilánkjai

A kirobbanó tömegverekedés első jele. 1k6 Fp sebzés. (Ha a KM elég rosszindulatú, mesélheti úgy is, hogy a korsó telibe talált valakit. Ekkor – sikertelen Gyorsaságpróbánál – a sebzés háromszoros is lehet!)

Felboruló boroskancsó

Kellemetlen, ha éppen valakinek a nyakába ömlik. Ha nyel is belőle, jelenlegi méretében nem ússza meg egy kiadósabb lerészegedés nélkül. (Egészségpróba, ha sikertelen, Gyorsasága és Ügyessége a felére csökken, egyebekben a *harc kábultan* módosítóival küzd.)

Lecsúszott részeg

A szó szoros értelmében. Üveges tekintetű, borostás-bűzös figura fordul le az egyik lócáról, éppen akkor, amikor a JK-k a közelben próbálnak elóvakodni. Ha valakire „véletlenül" rázuhan (sikertelen Gyorsaságpróba), 1k6x5 Fp-vesztést jelent. Az alkohol öl.

Felboruló szék, pad, asztal

Az ilyesmi elől még normális esetben is jobb elugrani. Amikor viszont életveszélyes (1k6/2-szék, 1k6-pad illetve 1k6+2-asztal), x5 Fp sebzést okoz – már csak mérete miatt is –, akkor nincs helye a hősieskedésnek! Kalandozóhoz méltatlan, dicstelen halál egy lezuhanó pad alatt befejezni egy eseménydús életet.

Elhajított kés

Ismét Gyorsaságpróba, 1k10x5 Fp gyilkos sebzéssel. A padlóba álló penge még sokáig rezeg...

Csótányok, pókháló pókkal

A lócák alatt feszülő pókhálóba bárki beleakadhat. Egyszerű, sikeres Erőpróba elszakítja a tapadós szálat, de az éhező pókok nem mondanak le ilyen könnyen apró zsákmányukról... A pókok „méretarányos" statisztikáit lásd az *NJK-k és szörnyek leírásában.*

A csótányok egyszerűen csak ijesztőek, de ha valaki megbolygat egy csótánylyukat, a térdéig érő férgek igen kellemetlenek tudnak lenni...

Hányásfolt, szemét

Innen lentről sokkal undorítóbb. Ügyességpróbát dobjon, aki belelép, és ha nincs meg, még undorítóbb lesz – a ruháján.

A fogadós macskája

Jelen helyzetükben a csúcsragadozó. Akkor uszítsd rájuk, ha egy „csendes sarokban" megpróbálják kivárni a kicsinyítés hatását és a tömegverekedés végét – egy pillanatra se hagyd őket unatkozni! A veterán kandúr egyfajta különös egérnek tekinti a csöpp kalandozókat, és mint igazi macska, tudja a kötelességét... Fp-i felét elveszítve menekülni kezd!

Kijutás

Ha élve kikeverednek a fogadóból, Semalla megnyugtatja (?) őket, hogy a gyűrű hatása csak átmeneti (1k6/2 óra). Amint visszanyerték magasságukat, felkéri a kalandozókat, hogy kísérjék el az estélyre, ahol – mellesleg – bosszút állhatnak Ulpruson is.

– *Látják, ilyenek a fivéreim! Megígérték, ha rajtuk múlik, nem veszem át hajnalban az örökségemet. Testőrökre van szükségem* (suttogva), *Ulprus hírhedt orgyilkos, Raimon pedig azt hiszi, azért mert egyedül ő folytatta apánk bajvívói életmódját, minden őt illeti! Apám három napja halott; sokak szerint nem természetes halállal halt meg. Ha így van, gyilkosa megfizet mindenért! Megtalálom és az önök segítségével az inkvizítorok kezére adom őt!*

A szív alakú, csodaszép arc eltorzul a haragtól; Semalla színésznek sem utolsó. Sejti, hogy ki ölte meg a bárót, és már megtette az ellenintézkedéseket. Esze ágában sincs beavatni a kalandozókat a tervezett bosszúhadjáratba! Mostohaanyjára gyanakszik – de téved.

A kalandozóknak kezdetben csak annyit mond, hogy nem akar vádaskodni, míg nem bizonyosodott meg gyanúja felől.

A zsugorodás hatásai (szabálykiegészítés)

Ulprus gyűrűje a legnagyobb hatalmú varázstárgy a ves Parratich-ajándékok közül. Kyr ereklye a Hatodkor előtti időkből. (Ha jónak látod, dolgozd ki a történetét – ami engem illet, véglegesen nem szívesen adnék ilyen holmit a JK-k kezébe.) Zsugorító hatása ugyan csak átmeneti (1k6/2 óra), de a varázsszó kimondása után robbanásszerűen felszabaduló zsugorító varázslat hulláma – mentődobást nem engedve (Asztrális és Mentális ME dobható 150-150 E erősítés ellen, ami lényegében ugyanaz) – eredeti mérete *egytizedére* kicsinyít minden élőlényt és a nála/rajta található tárgyakat (a Személyes Aurához tartozókat is). A zsugorodás két szívdobbanásnyi idő alatt következik be, egyfajta furcsa, kavargó-süvöltő örvény kíséretében, és meglehetősen fájdalmas. A méret visszanyerése 1k6/2 óra múltán még fájdalmasabb, arról nem is beszélve, ha az időpont lejártával éppen egy patkánylyukban húzzák meg magukat...

A kisebb méret hátrányai azonnal jelentkeznek: a könnyebb számolás végett az alábbi módosítások javasolhatók:

Az arasznyira zsugorodott kalandozók fegyver/mágia sebzéscsökkenése:

Eredeti (dobott érték):	**Jelenlegi:**
1-5	1
6-10	2
11-15	3
16-20	4
21+	6

Az aprócska páncélok SFÉ-csökkenése:

Eredeti érték:	**Jelenlegi:**
1-3	1
4-6	2
7+	3

Ellenfelek sebzésnövekedése: legegyszerűbb, ha az okozott sebzést szorzod öttel. Egy macska így gyilkos ellenféllé válik – de ez valóban így igaz: legalábbis az egér szemszögéből.

A fogadóban előforduló „szörnyek" statisztikái az *NJK-k és szörnyek leírásában* már tartalmazzák a méretkülönbség okozta korrekciót!

Az estély

A továbbiakban A *hetedik* általunk legvalószínűbbnek vélt történetmenetét ismertetjük. Az események legtöbbje – ha a játékosok elfogadják a helyzet alapszabályait, és pl. az első furcsaságok láttán nem rohannak hanyatt-homlok a városi őrség után – biztosan bekövetkezik. Ha erős hajlamot mutatnának a kaland folyamának megakasztására, történjék ez külsőre mégoly „racionális" indoklással is, a *Válaszlépések* fejezetben találhatunk eszközöket megregulázásukra. Ismét hangsúlyozom, hogy a korlátok ellenére a jelentős cselekvési szabadságot (legalábbis annak látszatát) mindenképpen meg kell adni! A történet önmagában is elég nyomasztó és végzetszerű; ha a résztvevők lépten-nyomon elháríthatatlan szörnyűségekbe botlanak, könnyen túlreagálhatják a helyzetet, a mese pedig véres rémdrámából önmaga paródiájába fordulhat („Jé, megin' egy hulla. Ha rám hallgatsz, a másik szekrénybe be se nézel!"). Az áttekinthetőség kedvéért az egyes történéseket és a belőlük szétágazó következményeket óránként lebontva közöljük.

A fogadóból az estélyre

A fogadót elhagyó, törpe méretű JK-k *semmit* nem tehetnek nyomorúságos termetük ellen azon kívül, hogy kivárják a zsugorodás időtartamának elmúltát. A gyűrű ötödkori kyr ereklye, mondén mágiával hozzáférhetetlen. (Ezért nincs ellene semmilyen „ésszerű" mentődobás.) Próbálkozni lehet, a város nagy, Semalla pedig segítőkész, bár nem hisz benne, hogy a kicsinyítés hatása az időtartam lejárta előtt megtörhető.

Miután ismét maga köré gyűjti a bosszúvágytól fűtött kalandozókat, díszes hintóban viteti magát a Parratich-udvarházhoz.

– Nekem is adnom kell a külcsínre! Szeretnék jó benyomást kelteni, elvégre tizenkét éve nem láttam a testvéreimet...

A kapuőrök meglehetősen mogorvák. Rosszkedvük teljesen érthető: három napja az öreg bárót nyakaszegetten találták hálószobájában, tulajdon hitvesi ágya mellett, s azóta nem volt egy perc nyugtuk sem.

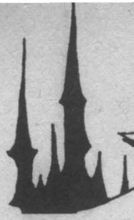
Rettenetes felfordulás volt a három nap alatt, Camhen nagyjai és boszorkányvadászok adták egymásnak a kilincset; csoda-e, hogy ilyenkor mogorva egy egyszerű őr?

A háznép egyik fele elfogadja a suta magyarázatot: „megcsúszott, mikor az éjjelire ment, oszt nyakát szegte!" – mások gyanakodnak, hogy a báró esetleg gyilkosság áldozata lett. A sebtében kihívott boncmester szerint azonban a homlokot olyan erős ütés érte, hogy a hátrabillenő fej szilánkokká zúzta a nyakcsigolyákat is. „Biztosan baleset volt. Élő ember ekkorát nem tud ütni."

A hálószobában semmilyen dulakodásra utaló nyomot nem találtak, a báró maga is fegyvertelen volt, az ágya mellett érintetlenül állt – mint évtizedek óta mindig – a kardállvány.

A bárónő, Ilnora ves Parratich csak estére tért magához a rémületből. Égre-földre esküdözött, hogy nem látott mást a közös hálószobában, nem törődve azzal, hogy önmagát keverheti gyanúba. De miért is ölte volna meg a férjét több mint húsz év házasság után?

Marad tehát a baleset-teória (a baldachinos hitvesi ágy peremén valóban látszanak az ütődés nyomai), s így a születésnapi végrendelet-felolvasásból halotti virrasztás lett.



Az első óra

– *Hilva első levele*
– *Előjelek*
– *Virrasztás*

Az év e kora őszi szakában a shadoni éjszaka nagyjából hat óráig tart. A társaság napnyugta előtt érkezik a Parratich-udvarházba Semalla kíséretében. Az első percekben a felületes nézelődésen kívül nem sok alkalmuk nyílik a kis kastély és a park megtekintésére. Semalla rögtön az előtérbe tereli őket, ahol lecserélhetik bepiszkolódott úti köpenyüket, csizmájukat (esetleg a kocsmai történések folytán még súlyosabban szennyezett ruhadarabjaikat). Fegyverekből a kisebb fajták (mondjuk hosszúkardnál nem nagyobb méretű és sebzésű darabok) maradhatnak – a JK-k végül is testőri minőségben vannak jelen! Egy kétkezes kard vagy alabárd feltűnést kelt, egy teljes páncél pedig egy halotti virrasztáson több mint modortalanság. Egy puritán szellemű virrasztóéjen ilyesmit még a jelen lévő hivatásos hadfiak, Branquim és Fornaus sem hajlandók viselni. Az egyszerűbb holmik, „hétköznapi fegyverek" kerülnek előtérbe, a láthatólag értékesebb vagy mágikus darabokat Timót a kincstárba viszi.

A vendégek bevezetése közben Timót ingerülten rámordul egy sápadt, vékonydongájú szolgálólányra, aki éppen a legnehezebb páncél emelgetése közben lábatlankodik körülötte. A lány pironkodva, bocsánatkérést motyogva húzódik félre; a pohárnok sajnálkozóan néz utána:

– *Tudják, mióta erre járt az a fényes hajú liliomtipró... Még hogy szerelem?!* (kiköp) *Aztán a múlt hónapban jött az az angyalcsináló szipirtyó... Hát, azóta szegény Hilva nem a régi... De ne is foglalkozzanak vele! A Hetedik Arc haragja sújtson le a szüzek megrontóira!* – és szúrósan néz az érkezőkre.

Megtisztálkodva, az előkelő közönség ízléséhez igazítva a „testőröket", valamennyiüket a nagyterembe invitálják, ahol Semalla röviden „személyes biztonságának őreiként" mutatja be őket. (Közben jelentőségteljes pillantást vet mostohaanyjára és Belletorra.)

A kalandozók jelenléte a szolgaseregben némi pusmogást, a vendégek közt pedig rosszhiszemű megjegyzéseket vált ki:

– *Virrasztásra zsoldost?*
– *Mit szólna az elhunyt!?*
– *Félvilági alakokat az bérel, akinek oka van a félelemre!*

A megrökönyödés moraja hamar elül és a vendégek visszatérnek az egyik „örökzöld" shadoni témához: vajon az egyház által is támogatott Gaido, vagy Artemil herceg lenne-e megfelelőbb Shadon trónján? (Részletesen lásd a *Summariumban*!) A báró lelkéért celebrált első hivatalos imáig a JK-k viszonylag szabadon mozoghatnak a velük egyenrangúnak tekintett személyzet köreiben – bár a rend kedvéért valamelyiküknek illik megbízójuk közelében maradnia.

Ekkor körülnézhetnek a Parratich-udvarházban, és a házné ppel beszédbe elegyedve a következő furcsaságokról hallhatnak:

1 – *Ezek a nyomorult kofák! Még életemben ilyet nem láttam! De le is nyúzom a bőrt a fogatlan pofájukról, csak menjek ki holnap a piacra!* (Donnamir)

Donnamir, a szakácsnő a szélhámos kofákra panaszkodik, akik látszatra friss húst adtak el Bertoldnak és Konrádnak, két mindenesének a camheni városi piacon. A hazaúton a negyedmázsás húsok mégis csontig rothadtak, és gyomorkavaróan bűzös, sárgásrózsaszín levet eresztettek. A felgyorsult bomlás során a vacsorára szánt húsból nyálkás, ehetetlen ocsmányság maradt.

(Ez első hallásra keveseket fog lázba hozni; ám ha valaki meglátogatja a konyhát, mesterfokú *Alkímia*, *Élettan* vagy *Méregkeverés** ismerettel rádöbbenhet, hogy az inkriminált húsdarabok természetellenes gyorsasággal, *szinte* minden porcikájukban *egyszerre* bomladoznak. A jelenség később baljós jelentőséget nyer. Ponto-

san beazonosítani csak később, a könyvtárszobában eltöltött másfél órás kutatással lehet, amikor kiderülhet, hogy a villámgyors rothadás egy félelmetes gorviki méreg, a *Húsrozsda* vagy Mors Putrida ismertetőjegye. Fornaus leendő gyilkosai a fejsze előkészítése során gondatlanul bántak a méreggel, és a húsra is jutott egypár csepp, amely idővel szétrothasztotta a negyedmázsás cobákokat is.)

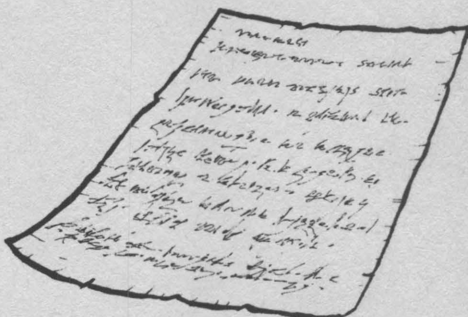
* Az *Új Tekercsek* képzettségei közül a fentiek 3. fokú ismerete nyújthat segítséget.

2 – *Borzasztó ez a gyertyafüst... a gyertyák mindig a sírokra, a halálra emlékeztetnek, drágám, és előhozzák a szörnyű fejfájásomat... Hova is tettem a frissítősómat?* (egy nemesasszony a férjének)

– *Dobar, vidd innen azt a büdös gyertyát, különben felrúglak! Egészen megfájdul a fejem ezektől az úri füstölőktől!* (egyik szolga a másiknak)

A személyzet többsége az esti gyertyagyújtás után kb. fél órával erős fejfájásra kezd panaszkodni. Ennek forrása Semalla praktikáiban van; ő keverte a virrasztásra hozott gyertyák viaszába a nevelőanyja elpusztítására szánt méreg egyik alkotóelemét. A többit Ilnora kedvenc pezsgőjébe tette, és mivel a szolgák csak egy önmagában gyenge összetevő hatását szenvedik el, az émelygésen kívül egyéb bajuk nem esik. A vendégek többet mozognak; az est elején többek közt a kertben, szabad levegőn is tévelyegnek, így nemigen veszik észre a füst enyhe, furcsa szagát.

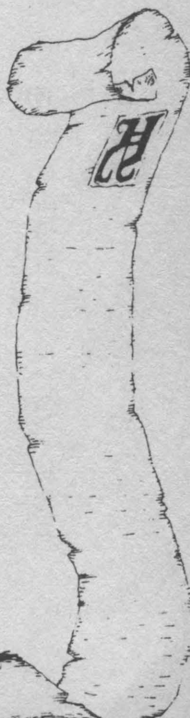
Ha valaki ekkor megnézi a gyertyákat, láthatja, hogy némelyik körül mintha vékony drótszálak futnának. Egészen ügyes kalandozók még arra is rájöhetnek, hogy a vékony szálacskák pont olyan vörösesbarna színűek, mint Ilnora ves Parratich, a bárónő hajszálai... merthogy azok is. A gyertyákat idejében szétszedve megakadályozhatják a bárónő halálát... talán. Semalla olyan mérhetetlenül gyűlöli nevelőanyját, hogy biztos kitalál valami újabb ármányt az elveszejtésére.



3 – *Hát mi vagyok én, taknyos nyúzóinas, vagy valami repedt sarkú hajtó? Minek etetik azt a két nagy melákot, ha nekem, a vadászmesternek kell behozni az utcáról azt a tetves háromszarvút? Az a szekér sem tudott volna beljebb jönni?* (Erhard)

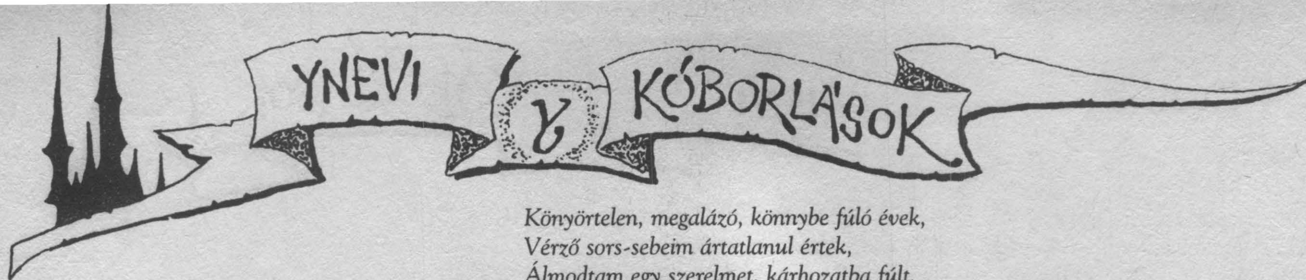
Erhard, az állatidomár szitkozódik egy sort, amiért az „alantas suttyóknak" való munkát az ő nyakába sózta a főpohárnok, pedig azt a „tetves háromszarvút" akármelyik máléképű szolga bevonszolhatta volna a fészerbe. Hólyagos kezeit mutogatja, és ócsárolja a kilötyögött csersavat. Ha a kalandozók mindennek utánakérdeznek, sűrű átkozódások közt szívesen elvezeti őket az udvarház melletti cserzőműhelybe, ahol egy kád bőrkikészítésre használatos sav mellett valóban ott fekszik egy elképesztő, háromszarvú fenevad, a triceros (ld. *Szörnyek*) teteme. Az állatot még a báró vadászta le hirtelen halála előtt, és roppant büszke volt rá: a család trófeatermébe szánta.

A virrasztási ceremóniák előtt még egy lényeges dolog történik. A nagyterem egy alacsony asztalán, vagy a JK-k ajtaja alatt becsúsztatva, esetleg a kert kőszobrának kezében az egyik férfi kalandozó (lehetőleg a legmagasabb Szépségű és vonzerejű JK) nevére szóló levelet találnak (lásd *Kellékek*). Gondosan válasszuk meg, hogy kicsoda (lehetőleg olyan, akit nem hagynak hidegen az üzenetek), mert minden további levél címzettje ő lesz!



Rosanigra első levele

Ha te vagy a Nappal, vagyok az Éj,
Vagyok a Sötét, ha te vagy a Fény,
Sorsodon szerencse, az enyémen végzet,
Mióta látlak, szeretlek Téged!



Könyörtelen, megalázó, könnybe fúló évek,
Vérző sors-sebeim ártatlanul értek,
Álmodtam egy szerelmet, kárhozatba fúlt,
Meghal a lelkem is, nincs visszaút!

PS (Utóirat)
Az én szerelmemet nem kezdheti ki a múló idő, sosem törli el a halál. Add nekem az éjszakát, add élettől forró ajkaid, a testedet hevítő tüzet! Lobbants lángra és eméssz el örökre – hogy megtisztuljak!

R. O.

A levél Hilva, a cseléd első üzenete, soraiban a vámpírlány még csak igen burkoltan és érthetetlenül mer célozgatni reménytelen, „életen túli" szerelmére. Az aláírás olyan, mint egy monogram, R.O., ezt Hilva önmaga választotta, kissé romantikus „művésznevének" (Rosa Nigra, a Fekete Rózsa) első két betűje. A betűk véletlenül egybeesnek egy jelen lévő nemesasszony, Rascilla Omeros nevével is, de a végzetes félreértésről egyikük sem tud.

Az alkony után egy órával kezdetét veszi a halott Deradal ves Parratich báró lelki üdvösségéért tartott virrasztás. Az egyház képviselőjeként Benon testvér a kápolnában felravatalozott elhunyt elé idézi az egybegyűlteket, és a konyhaszemélyzet egy-két tűzvigyázóján kívül mindenki meg is jelenik: a rangos nemesi pályatársak pusztán az udvariasság szolgálatában, a leszármazottak az örökség reményében, az udvartartás néhány idős veteránja az eltávozott iránti őszinte kegyelet jegyében. (Segíthet, ha egy hevenyészett vázlaton/térképen feltünteted a „gyászoló rokonságot", így a későbbiekben hivatkozhatsz rájuk!)

Benon meggyújtja a lélek éjszakáját jelző, fekete gyertyákat, és hosszú domvikiánus litániába kezd.

Az *Utolsó Part* zsoltárával kezdi, majd a *Megérkeztem, Uram* cíművel folytatja.

A szertartás a család őseinek előszólításával, hőstetteik sorolásával, markáns démonűző rítusokkal folytatódik; a teológiai rituálék kedvelőin és a kitartó virrasztókon kívül lassan mindenki előtt teljesen ellaposodik. Szentelt füst, monoton mormolás, elnyomott ásítások (és az a borzalmas fejfájás...)

A gyásznép lassan visszaszivárog az udvarházba.

A második óra

– *A lovag halála – húsrozsda (enyészméreg)*
– *A hasáboltár és a gyűrűk története*
– *A bárónő halála (léggyertya – hajszállal)*

Az igazi rémségek most kezdődnek csupán, de elhalványulnak a későbbiek fényében. Megint fel kell hívnunk a figyelmet a fokozatosságra: legalább lélegzetnyi szünetet mindig adjunk egy-egy iszonyú esemény bekövetkezte után.

Ha nem adsz időt a megdöbbenésnek, a töprengésnek, csak ledarálod az eseményeket, a későbbi „bombák" sem fognak igazán nagyot robbanni és elvész a dráma – amiért pedig mindannyian belevágtunk a dologba!

Az események ettől még sodró gyorsaságúak, kényszerítő erejűek maradnak, és a legtöbb – a játékosok kapálódzásától függetlenül – úgyis bekövetkezik.

Rögtön a nagyterembe való visszaszállingózás után messzehangzó üvöltés reszketteti meg a marhahólyaggal bevont ablakokat. Az asztalok közt előkelő, unalomban ténfergő, lapos vagy kegyeletteljes társalgásokba bonyolódott polgárok tehéncsordaként tódulnak az üvöltés forrása felé, a trófeaterembe.

Nyomukban érkezve a trófeaterem padlóján a kalandozók is szembesülhetnek a szörnyű valóval – Fornaus, a délceg lovag holttestével.

A hajdan férfiasan jóképű, szoborszerű alkatú, nemes tartású lovag igazán felkavaró látványt nyújt: hasmánt fekszik a trófeaterem szőnyegén, koponyájának hátsó felében akkora hasítékkal, hogy abba könnyedén beleférne egy széles pofájú, durva parasztbalta. (Mivelhogy azzal gyilkolták meg.)



A tetemtől lépésnyire a szívét markolászó öreg Branquim tántorog. A hadfi akadozó beszámolója szerint egyszerűen itt botlott bele a lovagba – akit a közemlékezet szerint utoljára a halotti szertartáson láttak.

– *A fiú, a legidősebb fiú, az örökös! Halott a Parratich-ház jövendő ura is!* – zihálja sápadtan.

A megrökönyödést azonban nemcsak a vér- és agyvelő tócsájában úszó padló okozza: a testet valami rothadás támadta meg, amely szinte szemmel is látható gyorsasággal bontja le a szöveteket. Ha közelebbről meg akarják vizsgálni a testet, egy sikoly hasít a rémület csendjébe.

– *Hozzá ne nyúljanak! Rontás van a húson!* (Donnamir)

Nem meglepő, hogy azonnal kitör a káosz. A férfivendégek sápadt-komor csenddel, az asszonyok hangos sápítozással reagálnak a történtekre. Semalla látványosan szenved, sírógörcsben szaggatja méregdrága ruháját, és Ulprusra támad:

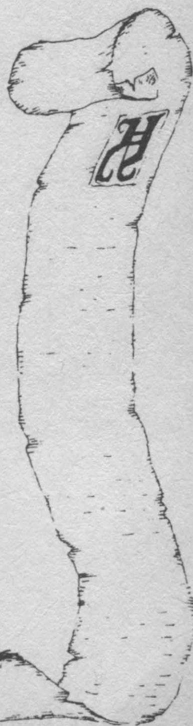
– *Az a gazember mindenre képes, hogy többet örököljön! Mintha láttam volna, amint odasunnyog a bátyám mögé!*

– *Ha valóban én lopakodtam volna, nővérkém, már te sem élnél, hogy mesélj róla...* – feleli a tolvaj vérfagyasztó közönnyel.

A megjegyzés keltette döbbent csendbe robban be Benon testvér, és hisztérikus imatöredékek kíséretében újabb rémségről számol be: midőn elmélyülten zsolozsmázott a kápolna szeptagrammája alatt, a bal oldali csúcs feletti szegen hirtelen megjelent egy Pallos-díszes pecsétgyűrű. Fornaus gyűrűje.

– *A semmiből jelent meg! Egyik pillanatban még az üres szeg, és amikor ismét felnéztem térdelésemből – a Hétarcú látja igaz lelkemet, így volt –, már egy gyűrű, egy pallossal díszített gyűrű függött a szegen!*

A tömeg felmorajlik. Raimon, hogy a célozgatásoknak elejét vegye, kelletlenül ismerteti a gyűrűk történetét. Deradal minden kalandozó-gyermekének ajándékozott egy gyűrűt, hogy segítségükre legyen veszélyes életük során; hatásuk Domvik Hét Arcával, vagy talán a báró zavaros alkímiai eszméinek őselemeivel állt kapcsolatban. (Részletesebben lásd a *Hasáboltár* leírásánál!)



A gyűrűk gazdájuk halálakor szimpatikus mágiával visszakerülnek a Parratich-hasáboltár megfelelő csúcsára.

A legidősebb testvér csatabárddíszes gyűrűje az egyenességet, a választott harcos utat, a lovagok hadakozó életét szimbolizálta.

– *Igen, az öreg Deradal ves Parratich igazi kalandozó volt! Varázsholmik tucatjait gyűjtötte össze mozgalmas élete során, és mikor egy-egy gyermeke kalandozó-láztól fűtve nekivágott a nagyvilágnak, egyiket sem engedte el varázs-védelem nélkül...* (torokköszörülés) *Én magam számtalanszor köszönhettem életemet a Tűz hatalmának, lángnyelvként cikázó tőrkardom ott is győzött, ahol sorsom pusztulás lett volna... Köszönöm, apám!* (elcsuklik a hangja)

– *A gyűrűket szimpátiás mágia kötötte a kápolna szeptagrammájához. Apánk mindig sejthette, Ynev mely táján kóborolunk éppen, és tudta azt is, élünk valamennyien. Ha valamelyikünk meghalt volna, gyűrűje rövid időn belül a hasáboltár megfelelő lapjára kerül a szimpátiás kötelék hatására. Egyszerűnek tűnik, de a megkötővarázslatok hajdan felemésztették az uradalom féléves jövedelmét!* – jegyzi meg halkan Estercion.



A fentiek minden kétséget kizáróan elárulják, hogy Fornaus meghalt. Némi vizsgálódással, a holttest közelebbi szemrevételével kiderül, hogy a bomlás szinte lehetetlen sebességgel folyik: a lovag csontjain a bőr alatt máris csak nyúlós, szürke pép maradt. (A konyhai húsoknál már ismertetett ijesztő jelenséget vissza lehet vezetni a Húsrozsda nevű méregre.)

A villámsebesen rothadó tetem újabb pánikot robbant ki.

– *Két nap alatt a második halott! Démoni rontás ül a Parratich-házon!* (Aswad, a dzsad)

– *A Gonosz! Látom őt!* (Ilnora ves Parratich)

– *Meneküljünk az átok elől!* (Rascilla Omeros)

Belletor, a hivatásos inkvizítor azonban nem veszti el a fejét. Sejti, hogy a gyilkos halandó ember és joggal gyanítja, hogy nem Fornaus lesz az egyetlen áldozat. Amikor kiereszti hangját, a *Hit Hatalmával* dörög a riadt csirkék módjára szétrebbenő, gyászoló rokonságra.

– *Mindenki itt marad! Megfékezem a ragályt és megtalálom bátyám gyilkosát!*

Az erőteljes fellépés hatására valóban elcsitul a pánik. Domvik szentéletű emberében senki nem kételkedhet lelki üdvössége kockáztatása nélkül.

A vendégseregből a férfiak (ha lehet, itt a JK-kat is megpróbálják bevonni a munkába) egy szőnyegre hengergetik a holttestet, majd megragadják a szőnyeget és a báró mellé fektetik, a még üres ravatalra. (A JK-k nekiállhatnak nyomozni, hagyhatsz is egy kis időt számukra, de ne sokat... a kutatgatás időigényes, és most nem is nyílik rá sok lehetőség.)

Az események ugyanis rövidesen újabb fordulatot vesznek: a nagyterembe toppanva láthatják, hogy az elnémult vendégsereg lenyűgözve hallgatja Estercion, a mélabús dalnoklány átszellemült énekét. Rendíthetetlen komorságából mit sem veszítve, egy párnásszékre kuporodva az ötödikként született dalnoklány hunyt szemmel, kongó hangon dalol...

Az elsőt elemészti a rothadás,
A második... véres agyar és semmi más,
A harmadik végzete hideg kő,
A negyedik a halál elébe jő,
Az ötödik csontja csendben elmerül,
A hatodik sikolya Domvikig hevül,
A hetedik... elsőként veszett mind közül.

Az utolsó hangok elültével összerezzen, és tompán tekint körbe. A dalt nyugtalanító látnok-roham hatására mondta, és mivel önkívületben szerezte, szinte azonnal el is felejtette a részleteket.

– *Nem tudom, mi volt ez... néha csak úgy megtörténik... és akkor énekelnem kell! Nem akarok erről beszélni!*

A jövőt megjelenítő látomások azóta gyötrik, mióta átment a gorviki kínzómesterek kezén, így homloksebéhez hasonlóan, ha lehet, erről is hallgat. A verset a kalandozók sikeres Intelligenciapróbával mindazonáltal bármikor felidézhetik. Ha visszamondják szerzőjének, Estercion borzad el tőle leginkább.

– *Gonosz... ez a dal gonoszé... Nem akarom még egyszer hallani!* – sziszeg feléjük, csaknem sikolt, haja arcába hullik, szeme eszelős fénnyel villan...

(A testvérek sorsát születési, és NEM elhalálozási sorrendben dalolja el, de ez csak a család tagjainak tűnhet fel.)

Belletor, Domvik Ökle e sok homály és révület láttán végképp türelmét veszti. Erélyes mozdulattal lesöpri a nagyterem puritán csemegékkel berendezett asztalát. Az asztallapra csap egyet, és kijelenti, hogy a Hit Védelmezőjeként maga fog az aljas bűntett végére járni. Számít ebben minden tiszta lélek segítségére, egyben dörögve fenyegetőzik, hogy a húzódozók nyilván nem véletlenül kerülik a Hétarcú földi képviselőit. Aki nem áll teljes lelkesedéssel „az ügy" mögött, nyilván bűntárs, a végszava pedig:

– *Égniük kell mindazoknak, kik ölni akartak.*

A harmadik óra

– *A Testimonia*
– *A cselédlány második levele: S. A.*
– *A boszorkány halála*
– *Kösd föl magad!*

Az eddig viszonylag egyirányú történetfonal véget ér, a JK-k cselekedetei csak innen fogva változtathatják meg gyökeresen a további következményeket. Az egymás után zuhogó csapások, ha csak ideiglenesen is, leállnak, a kalandozók megindulhatnak ötleteik nyomán.

Estercion dala után a kísérteties csendet tehát Belletor erélyes intézkedései töri meg. Kiadja a parancsot a ház minden lelkét összeszámláló, nagy kivizsgálásra, a *Testimoniára*.

A Testimonia Domvik inkvizítorainak komplex vizsgálóeljárása: hazugság és mágiaérzékelés éppúgy részét képezi, mint a jellemfürkészés vagy démoni befolyásoltság észlelése. Belletor felsorakoztatja aháznépet, a sor elejére állítva a leggyanúsabb személyeket. A JK-k igen előkelő helyen, úgy tizedikként következnek a sorban. Belletor megígéri nekik, hogy amint végzett, segíthetnek neki a jellemfürkészésben, de ha tisztázták magukat, akár a kertben is körülnézhetnek. Miután a gyásznép a nagyteremben várja, hogy az inkvizítor, hatalmát gyakorolva mindenkit kihallgasson és a Szent Hit próbatétele alá vessen (a kihallgatás ellen tiltakozni, azt megtagadni erősen önveszélyes dolog: végül is Shadonban vagyunk, ahol az egyszerű paraszt is vasvillával ront az egyház ellenségeire!). Belletor még egyszer próbálkozik:

– *Egy utolsó felszólítást intézek a család és Igaz Hitünk ellenségéhez: lépjen elő, mert így még megmentheti halandó lelke üdvét! Ha azonban inkvizítorként találok a bárányok között vicsorgó farkasra, kivetem őt magunk közül az örök tűzre! Égnie kell mindannak, aki ölni akar!*

Ekkor lelkileg összeroppan a báró második, jelenlegi felesége, Ilnora ves Parratich (Belletor, Estercion, Ulprus és Raimon anyja). Az ármánykodó bárónő, aki a szolgákkal kivégeztette Fornaust. No nem a lelkiismeret végzett vele: a kétkomponensű gyertyaméreg után (a gyertyák méregvarázslata pedig – a beléjük fűzött Ilnora-hajszálak jóvoltából – igencsak *személyesen* érintette!) belekortyolt dédelgetett pezsgősbutéliájába, amiben az előrelátó Semalla feloldotta a harmadik komponenst...

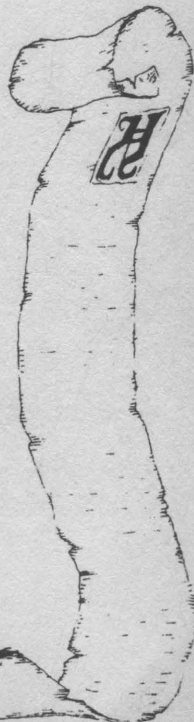
A bárónő kezdetben a közelgő delírium számlájára írta az egyre valószerűbb víziókat.

– *Távozz tőlem gonosz! Nem én tettem! Különben is megérdemelte!* – sikoltozik.

...ám mikor rémképeiben megjelenik meggyilkoltatott férje és mostohafia, a félrészeg asszony idegei végképp felmondják a szolgálatot.

Eddig tompán dadogta „Istentelenség! Istentelenség!"-szólamait, de most elrohan. Eszelősen motyogva menekül delíriuma fantomjai elől, fel a szobába, majd el, ki az életből... az ablakon át. Az emeleti szobában még egy utolsó „bátorságot" kortyol pezsgősbutéliájából, és fejjel előre kiveti magát az alant szürkéllő márványlépcsőkre.

A szétzúzott koponyájú asszony azonnal szörnyethal. Megmenekült ugyan lelkiismeretének démonjaitól, a hátramaradottak rémülete és elképedése viszont a hisztériáig fokozódik.





Belletor anyja holttestét kezdi el vizslatni, és méregkeverők után kiált. Ha a jelenlévők közt akadnak ilyenek – vagy legalább olyanok, akik az *Alkímiában, Herbalizmusban* járatosak –, sokra nem mennek tudásukkal, mert a méreg italba kevert része nagyon pontos időzítéssel működik; percek alatt elpárolog. A hullába került anyag kimutatható lenne, ha a család engedélyezné a boncolást. A Parratichok természetesen az ötlet felvetőjére is mély undorral néznek, azokra pedig, akik túl nagy szakértelmet vagy érdeklődést mutattak a mérgezés ténye iránt, nyíltan gyanakodnak.

Belletor ekkor – rögeszméjében megerősítve – őrségbe parancsolja a háznépet, majd belátja, hogy ezúttal kénytelen Timóttal, valamint a trágyahordó-favágó kettőssel, Konráddal és Bertolddal beérni. Az udvarház kapujához rendeli őket, azzal a meghagyással, hogy akár fegyvereik – két vasvilla és egy balta – erejével is akadályozzák meg bárki távozását. A kerítéseket is szemmel kellene tartaniuk, de mivel éjszaka van, ez elég nehezen megy. Jó megfigyelők észrevehetik a Konrád-Bertold kettős várhatónál nagyobb ijedtségét; nekik már Fornaus holttestének felfedezése is kínos élmény volt. A két melák egyfolytában iszik, hogy felejtsen, hogy ne kelljen a gyilkosságra gondolniuk, hogy ne kelljen arra gondolniuk, mi lesz, ha kiderítik az igazságot...

– *Nem kell ide külső segítség! Domvik felkent inkvizítoraként egymagam is elbánok a közénk furakodott gonosszal! A házat senki nem hagyhatja el! Aki a város felé indul, gyanús, aki pedig gyanús, az méltó az Örök Kárhozat Lángjaira!* (Belletor)

– *Hűtsd le magad, kedves bátyám!* (Ulprus)

Az inkvizítor, miután előszólította a teljesen összezavarodott vendégsereget, ismét belekezd a személyzet számlálásába, majd a Testimoniába. Kérdések, kántálások, füstölések... még csak a harmadik gyanúsítottnál jár, mikor ténykedésében pokolbéli hörgés, acsargás, égig hasító, gyorsan megszakadó női sikoly és inak recsegése, csontropogás zavarja meg. A túlvilági zenebona egy pillanatra még a vendégek rémült-fejhangú ordítozását is elnyomja. A zajok az udvar sarkában fekvő kutyaólból jönnek... Az indulatok gátszakadása – a józan kevesek rendteremtő ordítozása, tusakodása ellenére – hömpölygő folyamként sodorja a hisztérikus vendégsereget a minden eddiginél véresebb jelenet színhelyére.

Vér, rengeteg vér mindenütt a kutyakennelben. Felismerhetetlenné marcangolt húscafatok és a maradványokat nyalogató, pokoli dühvel acsargó Medveölők morgása. Erhard, az idomár korbácsát csattogtatva kétségbeesetten próbálja visszaterelni gőzölgő pofájú kutyáit az ólba, kevés sikerrel.

– *Esküszöm, esküszöm az életemre, esküszöm Domvik Hét Arcára, hogy a Rontás tette ezt velük! Soha ilyet...* (zokogásba fúl a hangja)

A már-már ijesztően egykedvű Ulprus a tócsákhoz lép, és egy vékony női kezet bök arrébb csizmaorrával. A ruházat maradványaiból egyhamar rájöhet mindenki, hogy Semalla az áldozat. A második testvér is meghalt hát.

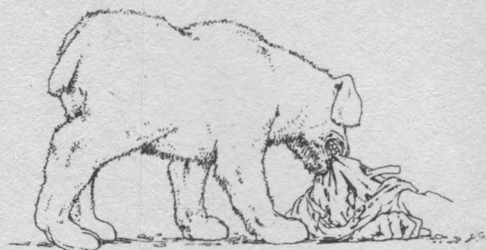
A második... véres agyar és semmi más.

A vers ezúttal is igazat szólt. Semalla ugyanis NINCS a maradványok között. Egy balsorsú cselédlány, Triabell teste, véres agyar, egy HAMIS gyűrű (amit a kavarodást kihasználva a hasáboltár megfelelő lapjára akaszt) ...és semmi más. A hisztérikus vendégsereg azonban meg sem vizsgálja a hamis gyűrűt, egyből levonja a következtetést. A véres kéz, a szétmarcangolt tetem csakis a csinos Parratich-lány maradványa lehet.

– *Hát ezt megették. Nos, utánad sem lopakodik már senki, kicsi nővér...* (Ulprus)

Semalla csak megrendezte a halálát, hogy a további gyilkosságok során ne kelljen alibit igazolnia. Véres ál-halála egy ártatlan cselédlány, Ulwina lányának, Hilva tejtestvérének életébe került: Triabellt tépette szét a boszorkánymágiával megvadított kutyákkal. Semallának volt annyi esze, hogy a hasáboltárra csempészett gyűrű csak az eredeti pontos – ám nem mágikus – másolata legyen. Ezt a gyűrűt jó hó-

napja készíttette, mikor eldöntötte, hogy örökségéért folyamodva felkeresi az apai házat, és leszámol gyűlölt mostohaanyjával. Ez a gyűrű sosem teleportálna a szeptagrammára, mint ahogy egyéb varázshatalommal sem bír. Egy valamire jó csak: elhitetni mindenkivel, hogy a kézcsonk Semalláé.



(Ha KM-ként meg akarod nehezíteni a kalandozók dolgát, a boszorkánynak nem sok fáradságába kerülhet átmenetileg mágikus aurával felruházni az egyébként normális gyűrűt, de ettől az még nem teleportál sehova. Lásd *ET* boszorkányvarázslatok.)

Alaposabb vizsgálódás során azonban kiderülhet, hogy ez a kéz jóval durvább, mint a boszorkány finom ujjú tenyere. Ezt azonban a kutyakennelnél, a fáklyák imbolygó, vaksi fényében egy vértől csatakos maradványon nemigen lehet rendesen megállapítani. A rücskösebb bőr a hamuzsírszappan szagát árasztja – már ha valakinek kedve van szagolgatni egy vértől csöpögő kézcsonkot.

Az emberfaló kutyákat Raimon és Belletor azon nyomban kardélre hányja.

Amíg az egyre sápadtabb Timót komor ünnepélyességgel a családi kriptába viszi a kezet és az összeszedett maradványokat, a testvérek végképp egymás torkának esnek. Bővérű és ízléstelen vádak hangzanak el: mindenki mindenki ellen! Csak Estercion és Ulprus marad ki az egymás szavába vágó, vádaskodó őrületből:

– *A vén Deradalnak fura fogalmai lehetnek a szórakozásról odafenn! Talán nem tudta, mennyi minden függ ettől a nyomorult végrendelettől! Az első anyától származó gyermekek tehát leírva. Már csak mi, Ilnora-fiak maradtunk, kedves Raimon! Szegény anyánk mindig arról ábrándozott, hogy csak a miénk legyen az örökség, és most pont ő nem érhette meg!* – jegyzi meg cinikusan a tolvaj, mire a bajvívó kirobban:

– *Kösd föl magad te is, söpredék! Akkor még eggyel kevesebb lesz!* – vakkantja a feldúlt Raimon.

Vérig sértve távoznak mindketten; a tolvaj némán, a párbajhős esküdözve, hogy százféleképpen forgatja meg majd rapírját a gyilkosban, ha megtalálja! Belletor felrúgja az egyik kutyát, és hangosan imádkozva a kápolnához megy.

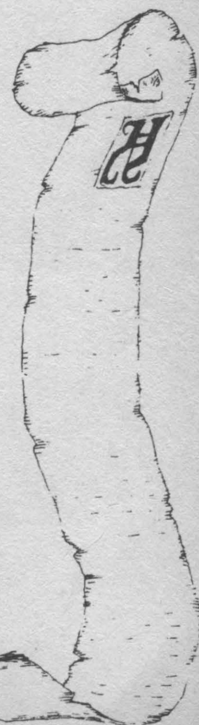
Mivel a „hangadók" távoztak, munkaadójuk, Semalla pedig az imént ért rossz véget (látszólag), a kalandozók magukra maradnak. E perctől kezdve a halálfélelemben reszkető vendégek mozgásterét és a testvérek fenyegetőzéseit leszámítva szabadon járhatnak-kelhetnek az egész Parratich-házban.

Egy valamit nem tehetnek: a házat nem hagyhatják el. Gyanúsak ők is, távozási kísérletüket szökésnek vélnék. Ulprus hányavetin megnyugtatja őket.

– *Nektek nincs félnivalótok, hiszen nem tartoztok a családhoz. Itt az örökségről és a végrendeletről van szó, ahhoz pedig semmi közötök... vagy mégis?*

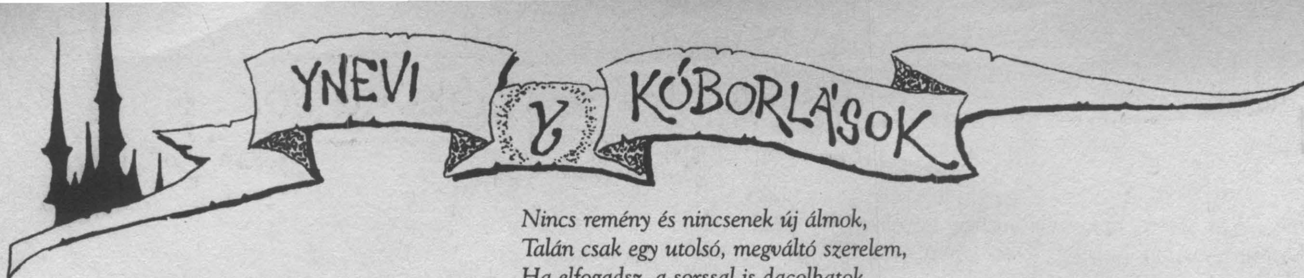
Erre az órára esik még egy közepes jelentőségű ügy, amelyről az érintettek csak később értesülnek. Hilva, a vámpírrá lett cselédlány a holdfény hatalmával Semalla szobájába férkőzik, és a boszorkány asztalának közepére teszi a második levelet (ld. *Kellékek*). Meggyőződése, hogy a címzett is benéz ide előbb-utóbb. A dolog hátulütője, hogy a szoba kívülről kulcsra van zárva, így aztán a szobába nyitó megtaláló törheti a fejét, vajon mikor és – hogyan – került az asztalra a névre szóló levél.

Ha a kalandozók Semalla szobájában kezdenek nyomozni, már ott találják a második szerelmeslevelet...



Rosanigra második levele

Szívemben könnyekké tépett álmok,
Fojtogat a múlt, halott a jelen.
Kárhozat a jövő – miért hagyjátok?
Megöl a Hetedik Arc, ha nem vagy velem!



Nincs remény és nincsenek új álmok,
Talán csak egy utolsó, megváltó szerelem,
Ha elfogadsz, a sorssal is dacolhatok,
Vagy lelkem is elvész, akár az életem.

PS (Utóirat)
Rettentő hatalmam miatt iszonyodva bélyegez meg a világ, pedig ártatlan mosolyok mögött rejtőznek a valódi gyilkosok. Nem kell félned tőlem! Hiszem, annyi végzetes csalódás után is, hogy van igaz, önzetlen szerelem.

S. A.

A negyedik óra

– *A bajvívó halála*
– *A tolvaj halála*
– *Donnamir szelleműzése*
– *Rosanigra harmadik levele* G. R.



A rend látszata is felbomlott. A törvény és a hit erőit csak a kapuban reszkető vasvillás surmók, az idegesen dadogó Timót és a falakon belül acsargó igazságosztók, Belletor és Raimon képviselik. A főrangok holtra váltan kushadnak a nagyteremben; birkaszellemük az összeverődésben véli felfedezni a láthatatlan gyilkos elől i menekvést. Az önfejűbb – vagy inkább gyávább – egyének, akár a családból, akár a szolgák közül valók, mind önnön rögeszméiknek megfelelően cselekednek: üldögélnek, imádkoznak a kápolnában, látszólag nemtörődöm módon bámulják a levegőt, esetleg elrejtőznek, vagy maguk is a rejtélyes halálosztó után – elé – mennek.

A hajnalig hátralévő történések felsorolása a dolgok legrosszabb kimenetelét veszi alapul; azt a lehetőséget, amikor a hősök a főbűnös (Semalla) egyetlen húzását sem képesek meghiúsítani. Ebben az esetben a testvérek közül egy-két kivétellel mindenki elpusztul. Semalla pontos módszerei és a védekezés eszközei az *Ármányoknál* találhatók.

Valószínűleg Raimon, az önfejű kardforgató fizet rá elsőnek a túlzott önbizalomra. Amint egymagában, egyetlen fáklya fényénél kutakodik a kriptában, Semalla boszorkánymágiájával csendben a háta mögött terem, és a *Kígyócsapás* gyűrűjével pillanatok alatt megbénítja. Ezután a magatehetetlen testet egy oszlophoz láncolja, a jóslathoz híven megöntözi az olajmécsekből nyert tekintélyes mennyiségű olajjal (a mécseseket aznap töltötték fel), lángot dob, és távozik.

A hatodik sikolya Domvikig hevül.

A rendhagyó áldozati tűz füstje még a házból is látszik, a vendégek közül viszont már senkinek sincs mersze a kertbe lépni. Nincs bátorsága a sikolyra összerezzenő Benonnak sem, aki a hadaró litániázás közben fedezi fel az újabb gyűrűt a hasáboltár lángnyelveket ábrázoló lapján. A szerzetes nem hajlandó Domvik házát elhagyni, így az eset igazolása az egyelőre még cselekvőképes jelenlévőkre, valószínűleg a JK-kra marad.

A kripta egyik oszlopához láncolva (keskeny, erős lánccal, mely a fészerből származik – tegnap ezzel vonszolta be Erhard a tricerost) egy alaposan összeégett torzó serceg: Raimon, a lánglelkű bajvívó, apja legnagyobb büszkesége. A látványnál csak az égő hús bűze borzalmasabb. A gyűrű már nincs a Parratich-ivadék ujján, a hasáboltárra ugrott, ahogy illik.

Ulprust régi szobájában éri a vég. A figyelmesebb szemlélődőknek feltűnhet, hogy a pokol elszabadulásával éppen a testvérek tűnnek el szem elől. Ennek három oka lehet: vagy meghaltak, vagy bosszúvágytól fűtve készülnek az ellencsapásra, esetleg emeleti szobájukba zárkóztak, és várják a vész elültét. A tolvaj balszerencséjére az utóbbit választotta.

Semalla *Árnyékajtót* nyit a tolvaj belülről bezárt, elbarikádozott szobájába. Ulprusra is ugyanaz a sors vár, mint oly megvetett bátyjára, csak a megbénított test „utókezelése" eltérő. A tettes itt a *Kígyócsapás* bénítása után kötelet akaszt Ulprus nyakába, és felhúzza a mennyezeti, kerek gyertyatartóra. Mivel Pszi *Képességjavítással* akármikor felfokozhatja erejét, a karcsú Ulprus hatvanöt fontnyi teste meg sem kottyan neki, még egy kidőlt széket is tesz alá.



A negyedik a halál elébe jő.

Csaknem hihető, hogy a tolvaj a halálba menekült volna a borzalmas végzet elől. Csaknem.

De aki ilyen egészséges cinizmussal látja a világot... az vajon miként csukja be az ajtót – kívülről?

Az *Árnyékajtó* ugyanis szertefoszlik, míg Semalla Ulprus lebénított testével küszködik, így a boszorkánylány kénytelen *halkan* szétbontani az ajtót eltorlaszoló barikádot, és mostohaöccse kulcsait használni a távozáshoz.

A halálnak ez a módja csendes, így megeshet, hogy a békésen lengedező hulla csak a virrasztás legvégén, a reggeli nap világánál tűnik fel valakinek. Véletlenül felfedezni talán még az ablakon át lehet a legnagyobb eséllyel – feltéve, hogy valaki felmászik az ablak magasságáig nyúló fák valamelyikére. A *Fergeteg-gyűrű* persze a hasáboltárra kerül. Benon ugyan észlelhetné a jelenséget, de már fel sem mer nézni; inkább az éjvégi szürke gyertyákat gyújtja meg.

Valamely, a talányok megfejtését nagyban elősegítő lépés előtt kellene beütnie egy legalább annyira komikus, mint morbid eseménynek. Előhangja a konyhából átszűrődő kísérteties vinnyogás. Az odarohanó nyomozók cirmos macskákba botlanak, amint fürgén menekülnek az összekarmolt, vérfoltos kezű Donnamir elől. A szakácsnő a jövevények láttán elejti csöpögő böllérkését, és azonnal magára csapja az ajtót. Utánanyomakodva kibelezett csirkékkel és zavaros, okkult vérjelekkel berendezett konyhába juthatnak az ilyesmire fogékonyak. A szakácsnő mély félelmében először hallgat, de némi zord viszonthallgatással, Domvik földi képviselőinek – ha akadnak a csapatban – szúrós pillantásaival gyorsan szóra bírható. Hisztérikus előadásából kiderül, hogy alantas népi babonáinak szellemében éppen a „vad szellemek" védelmét kérte volna apró állatáldozataival, hogy elnyerje védelmüket a gyilkossal szemben. Zagyválása szánalmas képtelenség, amint az a *Demonológia, Mágiaismeret* vagy *Vallásismeret** alapfokú tudói előtt azonnal meg is világosodik.

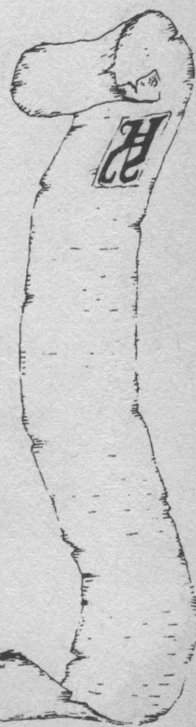
*Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében csak az első kettő állja meg a helyét, a *Vallás* esetében annak egy shadoni, bukott természethiten alapuló válfaját kell ismerni 2. fokon.

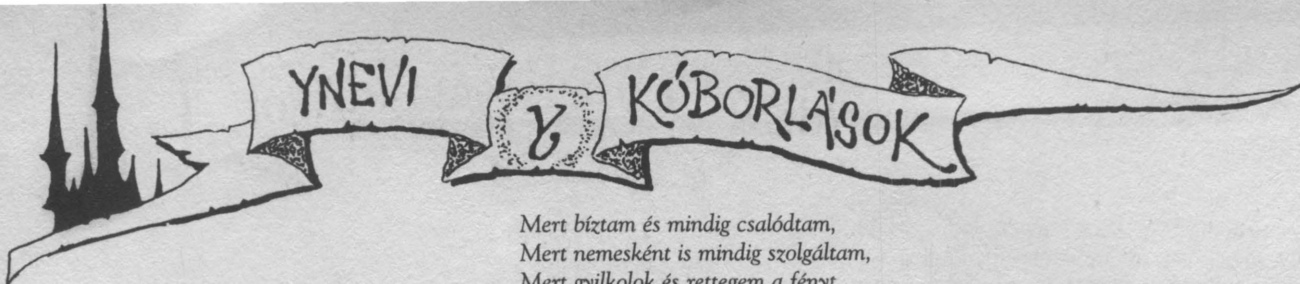
– Mert itt van a gonosz, a csontjaimban, a húsomban érzem... csak a vadszellemek segélhetnek rajtam, különben véresen halok meg én is, meg maguk is... Átok van ezen a házon, meghihetik nekem, egyszerű asszonnak, maguk nagytudósok!

A hajnal közeledtével Hilva szenvedélye kezdi legyőzni óvatosságát. Következő, harmadik levelét a kalandozók számára kijelölt (feltehetően zárt) vendégszoba asztalán hagyja, szerelmének címezve. A levélen keresztülfektetve egy szál fekete rózsa.

Rosanigra harmadik levele

Mint forrásvíz a szomjazónak,
Mint napsütés a liliomnak,
Mint anyaöl a kisgyermeknek,
Mint biztos támasz az öregnek,
Kellesz nekem.





Mert bíztam és mindig csalódtam,
Mert nemesként is mindig szolgáltam,
Mert gyilkolok és rettegem a fényt,
Mert szeretek... bár lelkem a gonoszé,
Te vagy a menedék.

PS

A haláltól nincs félnivalótok. Az élők jelentik az igazi veszélyt.

„Óvakodjatok a gyilkostól, kit holtnak hisztek, noha nem járult még Domvik ítélőszéke elé!"

Ne ítélj azért, amit tenni fogok. Nem vagyok őrült és vannak, akik nem érdemlik meg az örökséget, az életet! Szeress és ne ítélkezz! A halál ritkán igazságos, de Te a védelmem alatt állsz.

N. I.

Az ötödik óra

– A dalnok halála
– Aswad praktikái

A reggel mintha soha nem jönne el, az éjszaka öröknek tűnik. A csillagok lassú eltünedezésével a megmaradt életek is véget érnek; hiába gyújt rá a kápolnában Benon a hajnal fényét megelőlegező vörös gyertyákra.

A megmaradt örökösök közül most valószínűleg Estercion esik áldozatul. (Tudod, a sorrend nem kötelező: Semalla úgy pusztít, hogy a lehető legtöbb testvérével végezhessen a lehető legkevesebb kockázattal. Tekintsd ezt egyfajta vetélkedőnek a JK-k és közted: hány testvérrel tud Semalla végezni, mielőtt elkapják? De ne feledd: mivel csak te ismered a kalandot, te tudsz mindent, Semalla nevében is csak becsületesen játszhatsz a kalandozók ellen!)

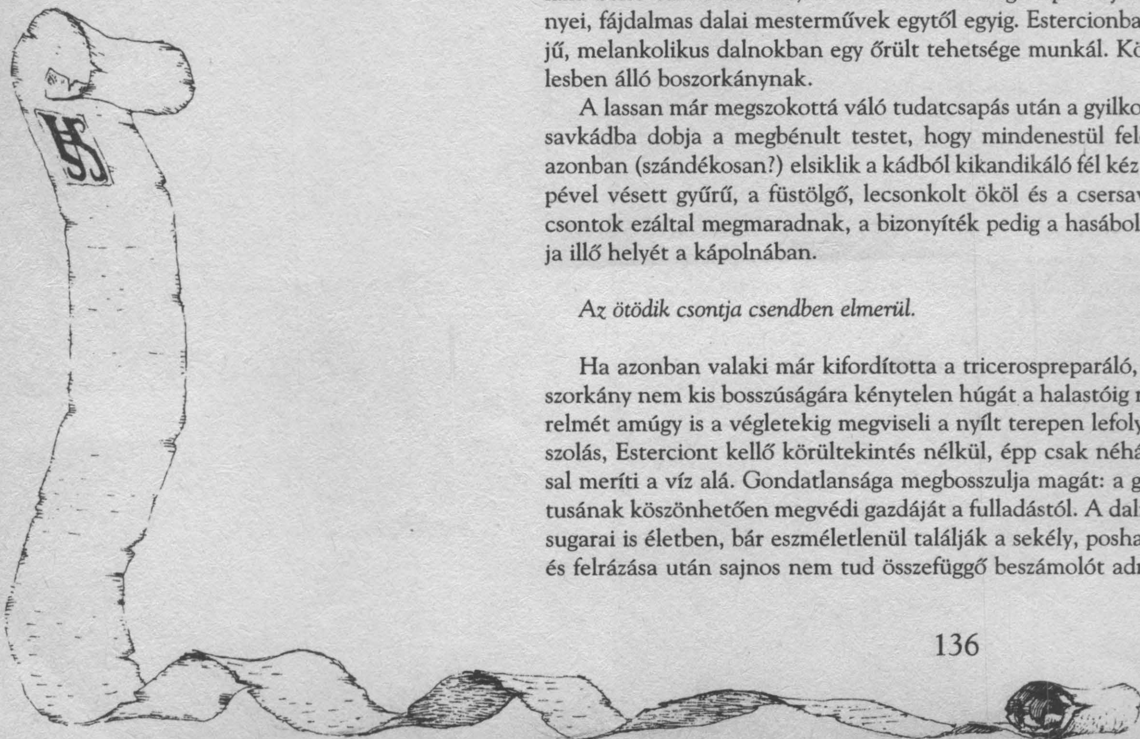
Az Estercion tulajdon szájából elhangzott jóslat csak akkor fog beteljesülni (és Semalla, mint afféle boszorkány, kínosan tartja magát a jövendőmondó vershez), ha a csersavval teli kádat senki nem háborgatta.

Estercion ugyanis egész éjszaka a csillagos ég alatt sétál: az Összhangzatot, a szférák harmóniáját keresi, mint afféle dalnok. Ha bárki is megzavarná magányos sétájában, kelletlenül, félszavakban válaszol: a fiatal nő örökre Gorvik kínzómestereinél hagyta életerejét, vidámságát. Nem fél a haláltól – miért is félne? A vég csak a szenvedés egy másik formája. Időnként megáll énekelni: fakó hangja ilyenkor valami belső tűzzel izzik fel, és a hozzáértők megállapíthatják, hogy saját szerzeményei, fájdalmas dalai mesterművek egytől egyig. Estercionban, a háborodott elméjű, melankolikus dalnokban egy őrült tehetsége munkál. Könnyű préda a kertben lesben álló boszorkánynak.

A lassan már megszokottá váló tudatcsapás után a gyilkos a fészerben álló csersavkádba dobja a megbénult testet, hogy mindenestül feloldódjon. Sietségében azonban (szándékosan?) elsiklik a kádból kikandikáló fél kéz felett. A hullámok képével vésett gyűrű, a füstölgő, lecsonkolt ököl és a csersavkád mélyére süllyedő csontok ezáltal megmaradnak, a bizonyíték pedig a hasáboltárhoz szállva elfoglalja illő helyét a kápolnában.

Az ötödik csontja csendben elmerül.

Ha azonban valaki már kifordította a tricerospreparáló, besűrített savat, a boszorkány nem kis bosszúságára kénytelen húgát a halastóig rángatni. Minthogy türelmét amúgy is a végletekig megviseli a nyílt terepen lefolyt, kockázatos testvonszolás, Esterciont kellő körültekintés nélkül, épp csak néhány gyors fejbetaposással meríti a víz alá. Gondatlansága megbosszulja magát: a gyűrű Elemi Víz aspektusának köszönhetően megvédi gazdáját a fulladástól. A dalnokot így még a hajnal sugarai is életben, bár eszméletlenül találják a sekély, poshadt vízben. Kihalászása és felrázása után sajnos nem tud összefüggő beszámolót adni, mert a traumatikus



Kígyócsapás fellobbantotta benne a gorviki szekta kultistáinak kezén elszenvedett kínjait. Jó ideig nem képes többre hagymázas hebegésnél (lehet ilyenkor az elméjét fürkészni, de számolni kell a következményekkel), hacsak megfelelő varázslatokkal helyre nem állítják lelke békéjét. Legutóbbi emlékeivel a kívülállók nem érnek sokat; rövidek és homályosak, egy „izzó szemű, ezüst óriáskobra" szerepel bennük.

Ne feledd, hogy Semalla bármikor „felébresztheti" halott familiárisát, a tricerost. A behemót szörnyet élőhalottként nem könnyű legyőzni, és tartósan lekötheti a kalandozók energiáját. Semalla mégsem folyamodik könnyen a nekromanciához: ha ugyanis mágiával (vagy túlütésekkel) kivégzik az élőholt familiárist, a boszorkány 1k6 órára (javaslom, egy óránál ne legyen több) elájul. Mivel ekkor már Triabell képében járkál a házban, egy ijedt szolgáló elájulása talán nem túl feltűnő... és a JK-knak is jól jön egy „gyilkosságmentes" óra.

Az alkimistaműhely környékén nyomozók találkozhatnak még egy különös jelenéssel. Aswad az, aki ősi dzsad praktikákat folytat a raktárból lopott nyersanyagokkal, Donnamirét alig meghaladó „szakértelemmel". Állítólagos varázsköreivel ő a „rontó szellemeket" űzné el. Műkedvelő mivolta ellenére szilárdan hiszi, hogy a körök mindenféle láthatatlan idegen, élő lélek közeledtére megtörnek, ennek következtében akár fegyvert is ránthat, ha a kalandozók túl közel lépnek.

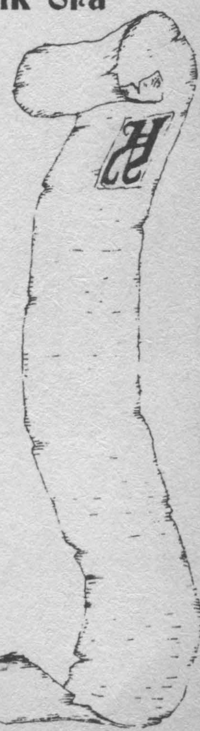
Előadása annyira hihető, hogy a mágiaelméletben járatlanokat könnyedén meggyőzi azzal a sima pergésű dzsad nyelvével. Aswad nem rosszindulatú, mi több, jót akar a JK-knak is – de aki megbízik egy vándor dzsad varázskörében, az vállalja a következményeket.

– Tudom, mit csinálok... és ha ti is tudnátok, nem nevetnétek ilyen tudatlanul, tisztelt kalandozó urak... A Kahra Dzsombata jele ez itt... Hatalma messzire sugárzó, mint a vakító déli napfény Ibara végtelen homokja felett, és biztos, mint a... mint a halál! (rémülten néz körül)

A hithű shadoniak esetében azonban több mint veszélyes a Domvikétól idegen mágikus alkalmazások használata. Aswad csakis a szörnyűségek hatására feledkezhetett meg erről. Később neki is, és a hozzá csatlakozóknak is számot kell majd erről adniuk...

A hatodik óra

– Az inkvizítor halála
– A boszorkány eltűnik



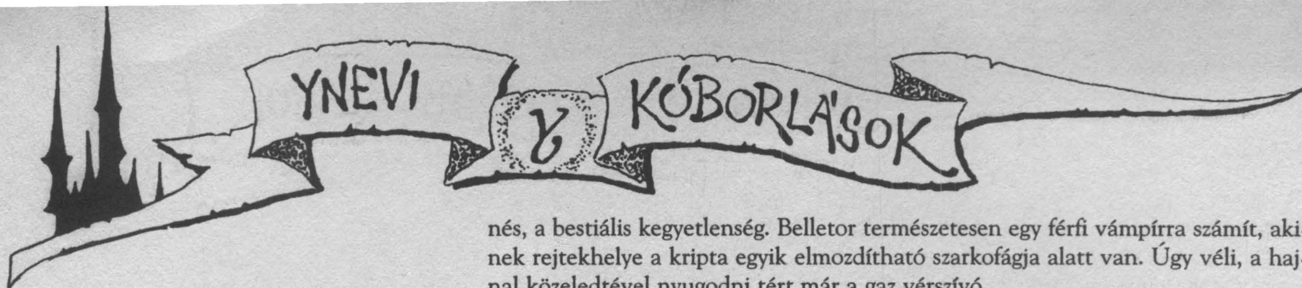
Belletor ezidáig kerülte a társalgást. Mormolva járt fel-alá, litániákat és rontásűző formulákat kántált, szúrós szemmel méregette a háznépet, s most úgy véli, rátalált a gyilkosra.

Fakalapácsot, karót tűz az övébe, fokhagymát kanyarít a nyakába, Timót kezébe pedig egy hatalmas tükröt nyom. Mindkettejük ruhája szenteltvíztől lucskos.

A mozdulatlanságba burkolózó, másvilági szürkeségtől fénylő udvarház előtt még kivárja a hatodik óra végét, a hajnal kezdetét, majd a közelgő napkelte illően drámai díszletei előtt jelenti be: Domvik kegyelméből rátalált a gyilkosra, és most a Fekete Angyal, csakúgy mint a Hit Védelmezője és az Eretnekek Ostora földi szolgájaként ezennel az égi igazságszolgáltatás elé taszítja!

Érdemtelenül élt, könyörtelenül gyilkolt – ezerszeresen megérdemli hát a halált!

Bármennyire is elfáradtak már a virrasztók, erre a kinyilatkoztatásra azért zilált tömegben követik az inkvizítort, egyenesen a Parratich-kripta elé. Belletor – tévesen – arra a következtetésre jutott, hogy az áldozatokat a városban garázdálkodó vámpír ölhette meg: erre utal az emberfeletti erő, a váratlan helyeken való feltű-



nés, a bestiális kegyetlenség. Belletor természetesen egy férfi vámpírra számít, akinek rejtekhelye a kripta egyik elmozdítható szarkofágja alatt van. Úgy véli, a hajnal közeledtével nyugodni tért már a gaz vérszívó.



A kripta elé érve megfordul és éppen felemelt ököllel, magasra tartott karóval hirdetne igazságot, amikor egy, a kripta homlokzatáról leváló, kétszeres asztallapnyi kőtömb nedves loccsanás kíséretében agyonüti.

A harmadik végzete hideg kő.

A kőtömböt természetesen Semalla taszítja rá a szürkületben. A helyszínre rohanók Belletoron sajnos nem segíthetnek már, a csuklyába burkolózó Semalla pedig egy kurta szót vakkantva csillámló füstfelhő közepette eltűnik (lásd *Eltűnés* varázslat). Átkozott boszorkánymágia...

A hetedik óra

– *A végrendelet felolvasása*
– *A hetedik*

Az **utolsó** óra a lezárás, a végrendelet felolvasásának, a borzalmak felfedésének, egyben a halottak számbavételének ideje. Hacsak a kalandozók valamilyen egetrengető közbelépéssel meg nem változtatták a történetet – ennek módjait az *Ármányoknál* és a *Válaszlépéseknél* tárgyaljuk –, a zárójelenet mindig az ismertetett módon zajlik.

Kínkeserves lassúsággal bár, de mégis feljön a shadoni nap; vörös fénye megváltás az elmúlt éjszakán elnéptelenedett udvarház számára. Timót önuralma végső megfeszítésével előrelép, és a kápolna boltíve előtt előgöngyöli a Parratich-pecséttel ellátott végrendeletet, Benon az oltárra helyezi fehér gyertyáit.

Belletor éles fényben gőzölgő, szétroncsolt holttestének emlékétől esetleg, több testvér halálától biztosan hideg légkörű végrendelet-felolvasás következik.

A főpohárnok akadozó hangjára lassacskán körbegyűlnek a megviselt vendégek, előkerülnek a szolgasereg tagjai is.



Végrendelet
Melyet írtam magam, Deradal ves Parratich, saját kezűleg, ép elmém teljes tudatában.
Felolvasandó a 369O-es esztendő őszén, jelenlétemben, hatvanadik születésnapom hajnalán. Felolvassa Timót, a bizalmasom, vagy az ő helyettese.

Mivel jóslat alapján tudván tudom, hogy hatvanegyedik évemet nem érem már meg, úgy döntöttem, hogy még életemben rendezem ügyeimet, hogy örököseim elkerüljék az ilyenkor gyakori torzsalkodásokat. Azt a hátralevő kis időt, ami ezután számomra megadatik, már kihúzom valahogy.

Rendelkezések:
Elsőként veszem házam népét, hű szolgáimat, akik életük minden napját megosztották velem és máig is támaszaim öreg napjaimban.
(Név szerint felsorolva, a báró minden inasára és cselédlányára igen bőkezű, egy-egy arany értékű vagyont hagyományoz, megtoldva azzal, hogy ennek kétszeresét kapják, ha ezután valóban holtáig szolgálják őt; a szegény Deradal nem sejthette, hogy nem éri meg a végrendelet felolvasását.)
Következzen hát életem társa, hites feleségem:
Reá nem hagyok semmit – ő is tudja, miért. Mindig is ármánykodó egy asszony volt, miatta veszítettem el előző feleségemet, Fornaus és Semalla anyját, aki igazán szeretett. Így utólag késő megbánni, de Ilnorának már előre megígértem, hogy semmit sem hagyok rá, különben még az életemre törne, amilyen fondorlatos lélek.

Hetedik testvéretek anyját is ő hajszolta sírba – ahogyan ismerem, lehet hogy ő, saját kezűleg kötötte nyakába a követ, amely elnyelte a kis Rosanigra anyját –, a legédesebb cselédlányt, aki a Hétarcú birodalmában látta meg a napvilágot! Fornaus és Semalla, jó lesz, ha ti is vigyáztok vele.

A gyermekek azonban nem tehetnek a szülők bűneiről. Születési sorrendtől függetlenül minden gyermekem, aki meghallgatta hívó szómat és megjelent hatvanadik születésnapomon, egyenlően részesül a városi bankházban letétbe helyezett, közel négyezer aranyra rúgó Parratich-örökségből.

Fornaus fiam, tudom, a te részed a Hétarcú Egyisten Egyházának kincstárába kerül – nem hibáztatlak érte; a bolondulásig becsületes és önzetlen vagy, mint anyád. Semalla lányom, másodszülöttem, remélem megfelelő hozománynak tartod a reád eső részt, és felhagysz a kalandozó – életmóddal.

Belletor, a Hit Ellenségeinek Ostora – sok dühödt vitánk volt, mégsem sajnálom tőled a reád jutó részt: a boszorkányvadászoknak minden segítségre szükségük van Gorvik gazemberei ellen!

Ulprus fiam, te akármennyi pénzt el tudnál verni a játékbarlangokban, mint a tékozló fiú, abban a shadleki históriában. Te voltál az egyetlen, aki tartottad velem a kapcsolatot – kölcsönkérő levelek formájában. Ha ezt is elköltöd, reám ne számíts többet!

Estercion, legtehetségesebb lányom mind közül – használd a pénzt arra, amire legnagyobb szükséged van: tudós papokra, akik végleg kipurgálhatják lelkedből a gorviki gyötrelem emlékeit!

Raimonom, te igazi apád fia vagy. Még vagy tíz évig szépasszonyok csókjaira vered el a csengő aranyakat, aztán érettebb fejjel ugyanúgy teszel majd, mint apád, akit oly sokszor bíráltál garasoskodása miatt. Vagy talán már ezt a pénzt sem szórod szét a szélbe, üres asszonyi kacagástól hevülve? Szeretném hinni, hogy benőtt a fejed lágya.

És a hetedik... Rosanigra.

Valamennyiőtöknek meg kell ismernetek legkisebb leányomat, akit évekig még előlem is rejtegetni kellett, nehogy elveszejtse mostohaanyja, az az ármánykodó szipirtyó – igen, igen, kedves Ilnora, rólad van szó, és ne gyere többé az apád hatalmával: nem félek a vén pipástól!

Rosanigra tizenhat éve született, ötvenhárom évesen nemzettem, mikor egyes férfitársaim már csak álmodtak a szerelmes éjszakákról. De az a lány, Rosanigra anyja – maga volt az álom!

(Remélem megpukkadsz, kedves Ilnorám!)

Osztoznotok kell vele, mert mindannyiotoknál jobban rászolgált az örökségre: tizenöt évet dolgozott névtelen cselédként, tulajdon apja birtokán.

Ulwina, köszönöm, hogy megőrizted őt nekünk, mikor anyját már elnyelte a hideg folyó... Lefogadom, hogy Ilnora mindig gyanakodott, hogy ikergyermekeid nem ugyanattól az anyától származnak – hiszen Hilva és Triabell még csak nem is hasonlított egymásra!

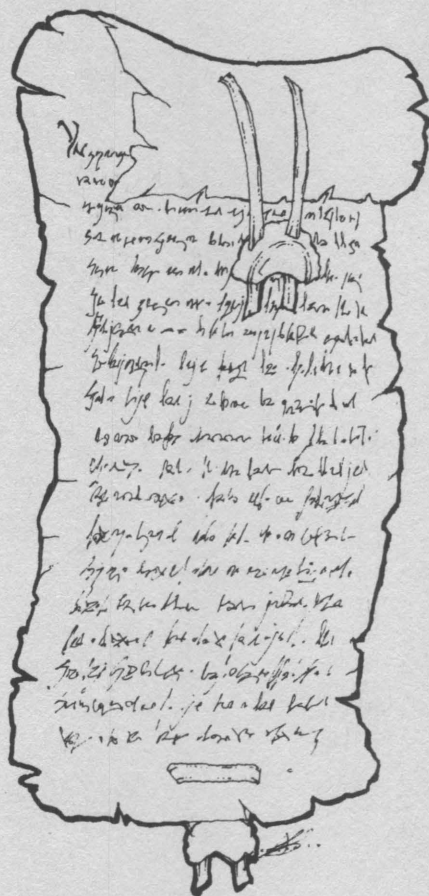
Ulwinára hagyom hát az udvarházat, mert benne bízom csak, hogy megtűr itt öreg napjaimra.

Az ember nem szokott ilyesmit írni a végrendeletében, de azt akarom, hogy engem megjegyezzen a világ, ezért rendelkezésem zárszava:

Ilnora, fel is út, le is út!

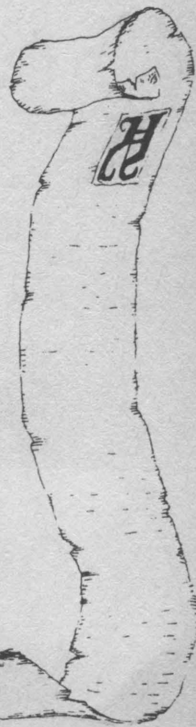
Írtam Deradal ves Parratich, saját kezűleg, ép elmém teljes tudatában a 3689-es esztendő őszén, hatvanadik születésnapom előtt.

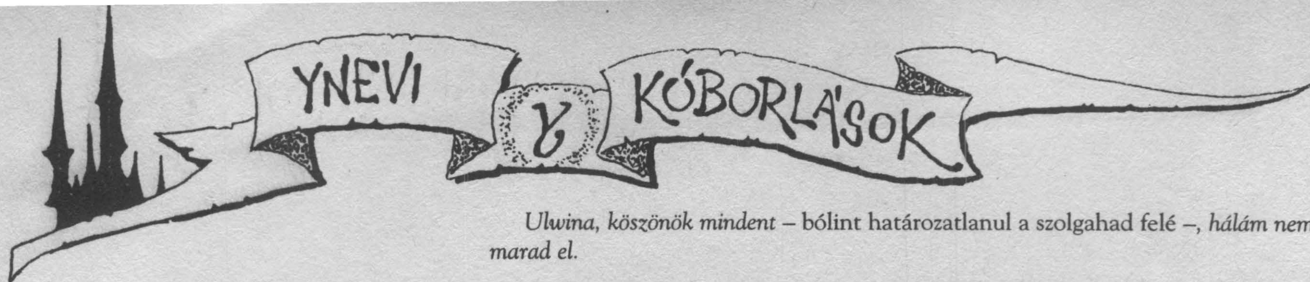
(Pecsét, szignó)



Az elgyötörten várakozó, döbbent virrasztók soraiból ekkor egy magabiztos, egyenes tartású ifjú hölgy lép elő. A háznép felismerni véli Triabellt, de ez a Triabell valahogy más, mint a cserfes szolgálólány, akit megismertek. Sokkal határozottabb... elszántabb. Hangja, akár az ostorcsapás.

– Valóban. Triabell vagyok, a Parratich-vagyon jogos örököse. Vérvonalamat igazolja, hogy az én ujjamról nem tűnnek el a Parratich-gyűrűk! Szomorú történetet hallottunk, de a remény tovább él! Van túlélő Parratich-örökös!





Ulwina, köszönök mindent – bólint határozatlanul a szolgahad felé –, *hálám nem marad el.*

A jó Ulwina zavarodottan támolyog elő. Szemei ide-oda rebbennek, dadog, hangja bizonytalan. Nem mer gyermekére nézni.

– *Kislányom, mi történt veled? Sosem voltál ilyen... Hiszen te is tudod, hogy te vagy az édes gyermekem... Hilva az igazi örökös!*

– *Igen. Hilva. Rosanigra. A kárhozott!* – Egy sápadt szolgálólány lép elő a döbbent hallgatóság soraiból.

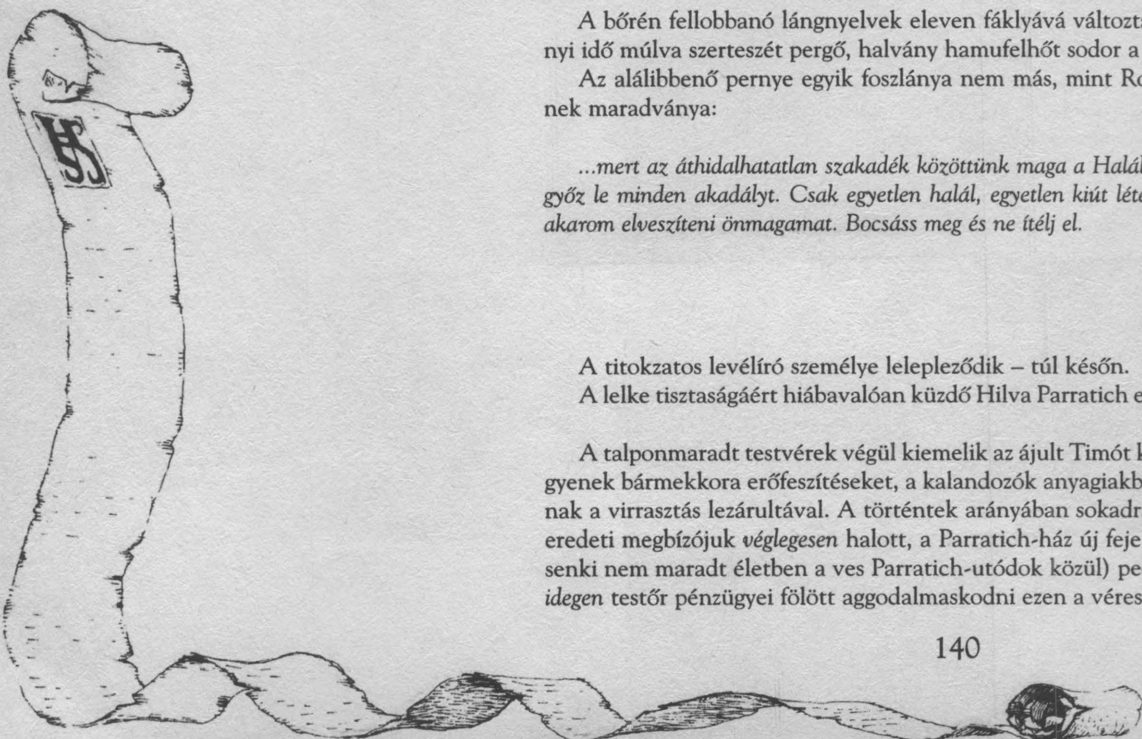
A JK-k felismerhetik a lányt, aki köröttük lábatlankodott a fegyverek átvételekor, s később is fel-felbukkant, noha senki nem tulajdonított különösebb fontosságot neki. Az egész életében háttérbe szorított leány tizenhat éven át tűrt és nyelt. Végigszenvedte testvérei halálát és elhatározta, kerüljön akár az életébe, de nem fogja hagyni, hogy a Triabell alakját felöltő boszorkány uralkodjon. Ráadásul a vérszegény külsejű, törékeny teremtés több mint egyszerű vászoncseléd: Semalla csak a feneketlen, mélyfekete szemekbe nézve döbben rá, hogy egy vámpírral áll szemben!

Rosanigra egy villanással átszeli a hatlábnyi távolságot, és nővére torkára forrasztja a feltörni készülő sikolyt.

A boszorkányasszony tudja, hogy élete legkeményebb csatája vár rá, megcsappant varázsereje utolsó cseppjeit is beveti hát a vámpírlány elpusztítására.

Tűzgyűrűt robbant maga körül, lángba borítva a tömeget is. A lobogó ruhájú shadoniak rémülten rohannak, amerre látnak, és valószínűleg az első körökben a kalandozók is holmijuk oltásával lesznek elfoglalva. Ezalatt Semalla és Deradal báró hetedik sarja egymásnak ugranak, széles ívben szórva szét a döbbent közönséget. Az összecsapás vad és állatias; igen rövid úton véget érne, ha az egyre magasabbra szökő Nap nem kezdene sebeket égetni Hilva repedező bőrébe. Az élőholt mozdulatai még így is csak alig lassulnak, amint szétszaggatja a cselszövőt. Semalla pillanatok alatt kifogy varázserejéből, félig-meddig elhörgött igéi és átkai harákolásba fúlnak, majd szűnni nem akaró vérfolyam tör fel rongyai alól. Mire lelke távozik, a boszorkánytest újra felölti Semalla eredeti vonásait. Az igazságosztóból azonban ennyi sem marad... Perzselő forróságot árasztva fordul szerelme felé, teste egyre áttetszőbb, pórusaiból lángnyelvek fakadnak...

– *Vagyok az Éj, ha te vagy a Fény...*



A bőrén fellobbanó lángnyelvek eleven fáklyává változtatják és szívdobbanásnyi idő múlva szerteszét pergő, halvány hamufelhőt sodor a reggeli szél.

Az alálibbenő pernye egyik foszlánya nem más, mint Rosanigra utolsó levelének maradványa:

...mert az áthidalhatatlan szakadék közöttünk maga a Halál. A szerelem pedig nem győz le minden akadályt. Csak egyetlen halál, egyetlen kiút létezik számomra, ha nem akarom elveszíteni önmagamat. Bocsáss meg és ne ítélj el.

G. R.

A titokzatos levélíró személye lelepleződik – túl későn.

A lelke tisztaságáért hiábavalóan küzdő Hilva Parratich egy *másféle* vámpír volt.

A talponmaradt testvérek végül kiemelik az ájult Timót kezéből a tekercset. Tegyenek bármekkora erőfeszítéseket, a kalandozók anyagiakban nemigen gazdagodnak a virrasztás lezárultával. A történtek arányában sokadrangú kérdés ugyan, de eredeti megbízójuk *véglegesen* halott, a Parratich-ház új feje (Timót és Ulwina, ha senki nem maradt életben a ves Parratich-utódok közül) pedig nem kíván néhány *idegen* testőr pénzügyei fölött aggodalmaskodni ezen a véres, szomorú reggelen.

Ha egyetlen gyilkosságot sem sikerült megakadályozniuk, Camhenben, de kisebb mértékben egész Shadonban jelentős hírnévveszteséggel is szembe kell nézniük – akárhogy vesszük, mégiscsak az ő testőrködésük idején szabadult el egy természetfeletti rémség, és pusztult ki (majdnem?) utolsó szálig egy nagy múltú, rangos nemesi család. Mindez nem jelenti azt, hogy a kedélyek elcsitultával az esetleg túlélő örökös(ök) ne éreznének legalább *némi* hálát a kóbor zsoldosok iránt, de köszönetüket csak kerülő úton fejezhetik ki. A gyűrűkből ne jusson nekik...

A kalandban szereplő NJK-k és szörnyek leírása

Családtagok

Fornaus ves Parratich



Szálas termetű, jóképű, becsületes arcú, fekete hajú férfi őszülő halántékkal és a Parratichok jellegzetes mélyzöld szemével. Mindig jól ápolt, mindig megfontolt, mindig udvarias – egyesek szemében már-már bosszantóan tökéletes.

Domvik hű lovagja (*nem* paplovag!), aki számtalan csatában forgatta már csatabárdját és lovagpallosát az Egyetlen hitének védelmében. Hatalmas termetét és óriási izomkötegeit meghazudtolja kisfiús mosolya és már-már naivitással felérő jámborsága. Hisz a jóban, Domvik megtartó hatalmában, és ettől a hitétől megannyi véres csata sem tudta eltántorítani.

Jellem: Élet, Rend
Vallás: Domvik

Erő	15	**Ép:** 9	
Állóképesség	13	**Fp:** 45	
Gyorsaság	14	**Pszi:** Pyar *Af*	
Ügyesség	14	**Ψp:** 5	
Egészség	12	**Ment. ME:** 10	
Szépség	16	**Din pajzs:** 5	
Intelligencia	15	**Asztr. ME:** 12	
Akaraterő	17	**Mp:** -	
Asztrál	17	**Vértezet:** jelenleg nincs	

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	lovagtőr
Tám/kör	1
KÉ	11
TÉ	55
VÉ	102
CÉ	-
Sebz.	1k6

Képzettségek	Fok/%
Sebgyógyítás	*Af*
Lingua Domini	*Af*
Nehézvértviselet	*Mf*
Heraldika	*Af*
Pajzshasználat	*Mf*
Fegyverismeret	*Mf*
5 fegyver használat	*Af*
Hadvezetés	*Af*
Írás/olvasás	*Af*
Pszi	*Af*



Semalla ves Parratich

Törékeny alkatú, nagy és csodálkozó szemű, kicsit kislányos jelenség. Haja barna, szeme zöld – orra pisze és gyakran elpirul. Ha hangosan szólnak rá, összerezzen, mindig szemérmesen kerüli a férfiak tekintetét – szóval mesterien színlel.

Ha kérdezik, füvek tudója, de színészetben is jártas... Ha a kalandozók faggatóznak, bizonytalan utalásokat tesz holmi zsebtolvaj múltra, és ha tolvajnak tartják, kelletlenül rájuk hagyja. A világért sem árulná el, hogy nagy hatalmú boszorkány – Shadonban az ilyesmi öngyilkossággal érne fel. Deradal dacos leánya, aki soha nem tudott megbocsátani apjának és második feleségének, Ilnorának. Az egyetlen, aki úgy érkezik az örökség felolvasására, hogy tudja: vagy mostohaanyja, vagy ő – valakinek pusztulnia kell.

Nyomok:

1. „Halála" leleplezhető, hiszen a Medveölők által széttépett cselédlány, Triabell keze durvább és kissé vaskosabb volt, mint az övé. A gyűrű a mágikus eredetinek csak jó utánzata!

(A gyűrűmásolatot a városi ékszerésszel csináltatta, akit sajnos az elsők közt terített le a „vérivó szörny".)

2. Ha a JK-k levágják az élőhalott tricerost (lásd *Ármányok*), Triabell, a szolgálólány váratlanul rosszul lesz, vagy hirtelen eltűnik és ájultan találnak rá valahol –ahogy tetszik. Ettől kezdve Semalla dinamikus Pszi-pajzsai a sokk miatt megszűnnek.

3. Sikeres észleléssel a szobájában „boszorkánygyertyák" találhatók (*Mágiaismeret** híján csak egyszerű gyertyáknak tűnnek), igen sikeres észlelés esetén felfedezhető néhány „felhasználatlan" vörös tincs az asztalfiókban is Ilnora ves Parratich hajából.

* Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében a *Mágiaismeret* vagy a *Vulgármágia* képzettségek megfelelő formáinak 2. fokú ismerete szükséges.

4. Minden testvérének egy-egy (még nem mágikus) *Feketebábot* csempészett a holmijába, amely számukra, személyre szólóan a leggyűlöltebb testvért formázza.

(Raimon zsákjában Ulprus figurája, Ulprusnál Estercioné, Estercion holmija között Belletor képmása, míg Belletornál Raimon bábuja található, ha a JK-k nekilátnak nyomozni.)

Maguk a testvérek nem is sejtik, hogyan került hozzájuk a holmi...

A testvérek nem okvetlenül dicsekednek el felfedezéseikkel; ez csupán a félrevezetést szolgálja.

Jellem: Halál
Vallás: Domvik? – nem jellemző

Erő	14	**Ép:** 8
Állóképesség	17	**Fp:** 45
Gyorsaság	14	**Pszi:** *Mf*
Ügyesség	15	**Ψp:** 48
Egészség	15	**Ment. ME:** 54
Szépség	17	**Din pajzs:** 47
Intelligencia	17	**Asztr. ME:** 55
Akaraterő	17	**Mp:** 80
Asztrál	18	**Vértezet:** nincs

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	tőr
Tám/kör	2
KÉ	35
TÉ	49
VÉ	93
CÉ	36
Sebz.	1k6

Képzettségek	Fok/%
Pszi	Mf
Nyelvek: pyar, gorviki	3
Herbalizmus	Mf
Írás/olvasás	Af
Méregkeverés/seml.	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Sebgyógyítás	Af
Szex. kultúra	Mf
Lélektan	Mf
Mágiaismeret	Af
Tánc	Mf
Ének/zenélés	Mf
Tőrhasználat	Af
Tőrdobás	Af

Halott Familiáris II.
(Rúna: 1998. aug. Éjmágia)

Típus: Boszorkánymágia, Éjmágia
Mana-pont: 38
Erősség: -
Időtartam: Speciális
Varázslás ideje: 2 óra
Hatótáv: 1 állat/ember
Mágiaellenállás: -

A boszorkány egy familiárisra tehet szert, és a szertartást követő hét minden éjjelére ura lesz a saját kezűleg preparált lénynek. A familiáris minden éjközépkor ott támad fel, ahol a hajnal éri, reggelig nem látszik meg rajta a halálát okozó seb.

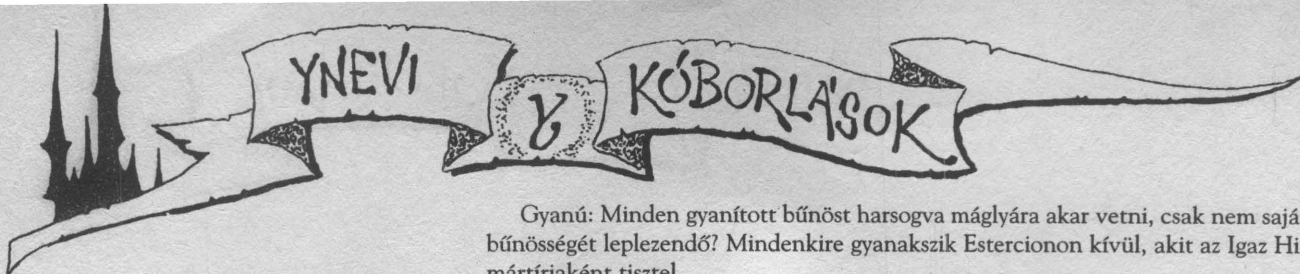
A familiárisra vonatkoznak az élőholtakra vonatkozó szabályok, Asztrál és Mentál teste egy a boszorkányéval. A familiáris Tárgyszimpátia viszonyban áll teremtőjével. Ha a familiáris erőszakos halált hal (feldarabolás, mágia stb.), a boszorkány 1k6 órára elveszti az eszméletét és nem téríthető magához, csak mágiával.

Belletor ves Parratich

Fornaushoz hasonlóan szálfatermetű, borotvált fejű, és szemöldökű, harsogó hangú *leiosz*. Szeme – mint a Parratichoké általában – zöld. Lapátkeze söröskorsónyi, ha ökölbe szorul – márpedig gyakran ökölbe szorul. Igazi inkvizítor: határozott, nyakas és a végletekig bigott.

Lappangó piromániáját tökéletesen kielégítik a shadoni eretnek- és boszorkánymester-égetések.

Apját kicsapongó élete miatt megvetette, testvéreit sosem szerette igazán, de a Rend eltökélt híveként minden „igazhitű" shadoni polgár javát akarja. Amikor szerénynek akar tűnni, akkor is úgy látszik: csak ő tudhatja, hol vannak az Igazság Kulcsai.





Gyanú: Minden gyanított bűnöst harsogva máglyára akar vetni, csak nem saját bűnösségét leplezendő? Mindenkire gyanakszik Estercionon kívül, akit az Igaz Hit mártírjaként tisztel.

„Égni kell, égni kell... annak, aki gyilkolni akar!"

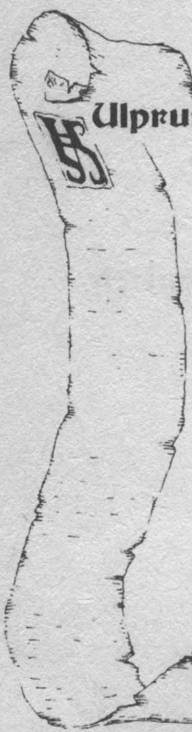
Jellem: Rend, Halál
Vallás: Domvik

Erő	13	**Ép:** 10	
Állóképesség	14	**Fp:** 38	
Gyorsaság	13	**Pszi:** *Mf*	
Ügyesség	13	**Ψp:** 26	
Egészség	14	**Ment. ME:** 31	
Szépség	11	**Din pajzs:** 26	
Intelligencia	16	**Asztr. ME:** 32	
Akaraterő	16	**Mp:** 40	
Asztrál	16	**Vértezet:** -	

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	hosszúkard	tőr
Tám/kör	1	1
KÉ	21	22
TÉ	55	45
VÉ	108	91
CÉ	-	-
Sebz.	1k10	1k6

Képzettségek	Fok/%
Pszi	*Mf*
Nyelvtudás: shadoni, pyar	*Mf*
Gorviki	*Af*
Írás/olvasás	*Mf*
Lélektan	*Mf*
Vallásismeret (Domvik)	*Mf*
Vallásismeret (pyar)	*Af*
Történelemismeret	*Mf*
Ének/zenélés	*Af*
Mágiaismeret	*Af*



Ulprus ves Parratich

Görnyedt tartású, nyurga, zöld szemű, kese hajú alak. Fakó hajával éles ellentétet alkot kreolos bőre, melyet anyjától örökölt. Rengeteg bőr karkötőt és láncot visel, fémeket nem – mestertolvaj nem engedheti meg magának, hogy akármikor is csörgő-zörgő holmikban parádézzon.

Gyanú:

1. Alapvetően sötét, alvilági figurának tűnik, ajkán örökkön gúnyos mosoly, mint aki tud valamit, de nem tartja érdemesnek elárulni.
2. Mottó: *Ha én lopózok mögéd, nővérkém, már nem élnél!* (A vádaskodó Semallának, Fornaus teteme felett.)
3. Amint lehet, eltűnik szem elől.

Jellem: Káosz
Vallás: Domvik – nem jellemző



Erő	12	Ép: 11
Állóképesség	15	Fp: 42
Gyorsaság	17	Pszi: *Mf* pyar
Ügyesség	17	Ψp: 26
Egészség	13	Ment. ME: 28
Szépség	15	Din pajzs: 26
Intelligencia	14	Asztr. ME: 32
Akaraterő	12	Mp: -
Asztrál	16	Vértezet: nincs

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	hajítótőr
Tám/kör	2
KÉ	27
TÉ	70
VÉ	113
CÉ	-
Sebz.	1k6

Képzettségek	Fok/%
Fegyverdobás (tőr)	*Mf*
Értékbecslés	*Mf*
Kocsmai verekedés	*Mf*
Belharc	*Mf*
Méregkeverés/semlegesítés	*Af*
Mászás	69%
Esés	39%
Zárnyitás	53%
Ugrás	22%
Lopózás	59%
Rejtőzés	36%
Kötéltánc	40%
Zsebmetszés	61%
Csapdafelfedezés	69%
Titkosajtó felfedezés	20%

Estercion ves Parratich

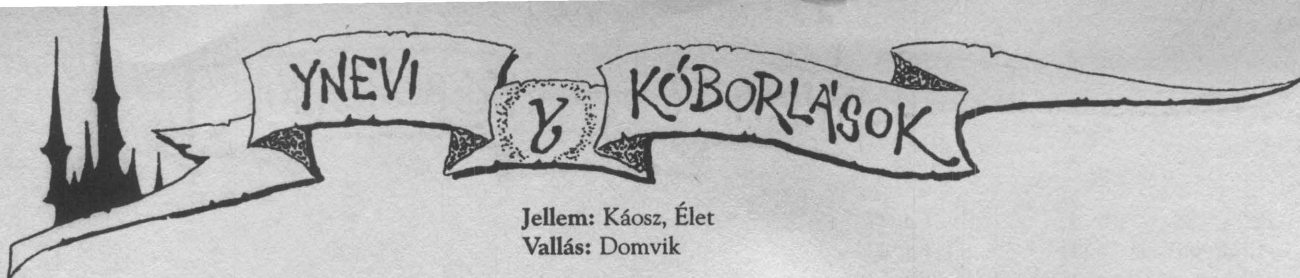


Középtermetű nő, fekete haja csaknem combközépig ér, zöld szem, szabályos vonások... csak azokban a szemekben ne ülne oly mély szorongás. Estercion hajdan ruganyos mozgású, gyönyörű dalnok volt, Carappo szépe – aztán egy kalandozóportyán fogságba esett Gorvikban. Ott szerezte homlokára a rabszolgabélyeget és a lélek sebeit. A rabszolgajellel ellentétben, a megroppant, elkínzott elme épségét az Egyisten papjai sem tudták helyreállítani. Estercion az őrület dalnoka, a szorongás káoszából prófétáló tehetség – nem csoda, ha sorsát rövidre és fájdalmasra szabták az égiek.

Gyanú:

1. Csak ül, dalol (egyre többet a halálról), időnként eltűnik, a legkritikusabb pillanatokban. Ilyenkor az összhangzatot próbálja megteremteni Domvik csillagos ege alatt.

2. Homlokán egy felismerhetetlen fehér heg – egy kiégetett rabszolgatetoválás nyoma Gorvikból –, amelyről nem beszél, mert szégyelli. Aki mágiával fürkészi, emlékei között élőben „élvezhet" végig egy igazi gorviki vallatást.



Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Domvik

Erő	10	**Ép:** 8
Állóképesség	14	**Fp:** 43
Gyorsaság	13	**Pszi:** pyarroni *Mf*
Ügyesség	16	**Ψp:** 30
Egészség	13	**Ment. ME:** 33
Szépség	16	**Din pajzs:** 30
Intelligencia	15	**Asztr. ME:** 34
Akaraterő	10	**Mp:** 30
Asztrál	10	**Vértezet:** nincs

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	rövidkard	hajítótőr
Tám/kör	1	2
KÉ	29	30
TÉ	57	66
VÉ	110	98
CÉ	-	-
Sebz.	1k6+1	1k6

Képzettségek	Fok/%
Fegyverdobás (tőr)	*Mf*
Értékbecslés	*Af*
Zsonglőrködés	*Af*
Kocsmai verekedés	*Mf*
Ökölharc	*Af*
Csomózás	*Af*
Kötelekből szabadulás	*Af*
Tánc	*Af*
Etikett	*Mf*
Hamiskártya	*Mf*
Pszi	*Mf*
Legendaismeret	*Mf*
Lovaglás	*Af*
Szexuális kultúra	*Af*
Éneklés/zene	*Af*
Hangutánzás	*Af*
Hátbaszúrás	*Af*
Mászás	55%
Esés	35%
Ugrás	40%
Lopózás	50%
Rejtőzés	40%
Kötéltánc	35%
Zsebmetszés	35%
Csapdafelfedezés	40%
Titkosajtó felfedezés	35%

Raimon ves Parratich

Karcsú alkat, párducmozgás, fekete haj, kreol bőr, vakító zöld Parratich-szemek – kell ennél igézőbb férfiú? Raimon szülei legelőnyösebb tulajdonsáait örökölte – legalábbis ami a külső jegyeket illeti. Lobbanékony, nyughatatlan természetével párosuló lustasága, éles nyelve és olthatatlan munkautálata miatt azonban sehol sem tud megmaradni tartósan. Találékonyságával, szenvedé-

lyes lobogásával, könnyed verseivel, méregdrága, fess ruháiban maga a megtestesült hódító. Az első közös ébredésig.

Sok tucatnyi gyermek megesett anyja várja vissza – egyre reménytelenebbül – a virágról virágra szálló pillangót... A nők után második szenvedélye a kártya. Vagy a kocka? Soha nem tudta eldönteni.

Fornaus mellett Raimon az egyetlen, aki valóban szereti minden testvérét – csak a hangot nem képes velük megtalálni.



Gyanú:

1. Az estély kezdetén hangosan ócsárolja Fornaus születési jogát, kétségbe vonva alkalmasságát a bárói tiszt betöltésére. Időnként életveszélyes fenyegetéseket vált Ulf Moelwisszel is.

2. Mindenki előtt ismert hatalmas, egyre növekvő kártyaadóssága, amelyből az örökség révén remél kilábalni; ebből nem is csinál titkot.

3. Ulprusnak ő vág vissza egy fanyar megjegyzést követően ezekkel a szavakkal: „Kösd föl magad!"

Mottó: *Remélem, eleget hagyott rám a vén csataló, bár ha azt nézem, hogy csak negyedikként tolakodhatok a húsosfazékhoz...*

Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Domvik

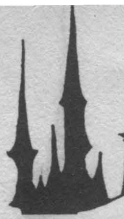
Erő	13	**Ép:** 10	
Állóképesség	14	**Fp:** 48	
Gyorsaság	17	**Pszi:** *Af* pyar	
Ügyesség	17	**Ψp:** 16	
Egészség	15	**Ment. ME:** 20	
Szépség	15	**Din pajzs:** -	
Intelligencia	14	**Asztr. ME:** 20	
Akaraterő	13	**Mp:** -	
Asztrál	14	**Vértezet:** nincs	

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	rapír	hárítótőr
Tám/kör	2	2
KÉ	45	44
TÉ	67	59
VÉ	121	126
CÉ	-	-
Sebz.	1k6+2	1k6

Képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (tőrkard)	Mf
Lefegyverzés (tőrkard)	Mf
Vakharc (tőrkard)	Mf
Fegyverismeret (tőrkard)	Mf
Írás/olvasás	Mf
Pszi	Af
Shadoni, pyar, erv	Mf
Heraldika	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af
Etikett	Mf
Lovaglás	Mf
Úszás	Mf
Szexuális kultúra	Mf
Éneklés/zenélés	Af
Tánc	Mf





Hilva ves Parratich
(Rosanigra)

Szolgálólány – a hetedik testvér. Deradal báró „balkézről" való gyermeke egy cselédlánytól. Ilnora ves Parratich, a második feleség gyanakodva figyelte a csinos, egyre gömbölyödő cselédlányt – Hilva anyját –, és mikor hírét vette az újabb „trónkövetelő" érkezésének, gondoskodott róla, hogy Deradal báró hetedik gyermeke ne örökölhessen.

A cselédlány állítólag vízbe ölte magát – csecsemője azonban (Ilnora tudtán és akaratán kívül) megmenekült. Ugyanezekben a napokban szült ugyanis Ulwina, a család „hivatalos" dajkája – azt pedig egyedül a bábaasszony és a dajka tudta, hogy Ulwinának aznap nem ikrei születtek, csupán egyetlenegy lánya: Triabell. A másik csecsemő, az „ikertestvér", Hilva ves Parratich a megesett cselédlány fattyúgyermeke volt.

A cselédlány tetemét napokkal később halászták ki a közeli folyóból. A nyakába kötött, fej nagyságú kő öngyilkosságra utalt, azok pedig, akik másképp gondolták – vagy tudták –, megtartották titkukat.

Hilva éveken át szolgált abban a reményben, hogy egyszer majd elismerik, ha nem is jogát az öröklésre, csupán nemesi származását, s hogy apja egyszer úgy fordul hozzá, mint apa a gyermekéhez. Tizenhat éven át ábrándozott. A férfi pedig, akit elrejtett üldözői elől, akinek megmentette az életét, akinek tizenhat évesen odaadta a szüzességét – egy vámpír volt, aki shadoni boszorkányvadászok elől menekült.

A leány oltalmát vámpírharapással, a kárhozat öröklétével „viszonozta".

Hilva-Rosanigra, a romantikus lelkületű leány azóta napról napra, óráról órára tapasztalja a benne éledező szörnyeteg hatalmát. A lány nem érti, mi történik vele, de titkolni és szégyellni való dolognak tartja vámpírlétét. Érzi, hogy elvész, ha nem talál kiutat.

Azt reméli, hogy kárhozatos szerelme helyett egy másik, új szerelem kigyógyíthatja a veszedelmes őrületből, és amikor a JK-k megérkeznek, ujjongva fedezi fel szívében az újra lángra lobbanó szerelmet. Ettől kezdve levelekkel halmozza el szíve választottját, de túl félénk ahhoz, hogy valóban meg is jelenjen, ha kedvese kieszközöl egy randevút.

Az udvarházban öldöklő Semalla megzavarja a cselédlány szívében bimbózó szerelmet – a túlvilági képességekkel megáldott (megvert) Hilva az egyetlen, aki az elejétől fogva tisztában van azzal, mi folyik az udvarház körül. Sokáig nem avatkozik be, hiszen mostohatestvéreihez semmilyen szál nem fűzi. Mikor azonban Semalla a vérebek elé veti Triabellt, tejtestvérét, a romantikus lelkületű cselédlányban megérik a bosszú gondolata.

A bosszúállást azonban éppen a boszorkányvadászok akadályozzák meg: az örökké fürkésző Belletor és az éber, mindenre figyelő kalandozók. Hilva így meghúzódik a háttérben – lehetőleg minden Testimoniából kimarad és arcizma sem rezdül, mikor a JK-k esetleg feltúrják a kriptát és meglelik nappali nyughelyét, a koporsónyi földet.

Mivel a vámpírok nem pusztulnak el a szűrt nappali fényben, Hilva sejti, hogy akármeddig elélhet, ha közvetlenül nem érik az élesen tűző napsugarak. Ki akarja várni a gyilkosságok és az egész nyomozás végét, amikor majd zavartalanul találkozhat választottjával. Amikor azonban Semalla Triabell képében előlép és jogot formál az örökségre, a hosszú türelmű cselédlánynál is betelik a pohár. Ráveti magát alattomos nővérére, nem törődve a felkelő nap gyilkosan perzselő sugaraival.

Jellem: Káosz (Halál – Élet)
Vallás: Domvik

Erő	15	**Ép:** 40
Állóképesség	19	**Fp:** -
Gyorsaság	19	**Pszi:** -
Ügyesség	19	**Ψp:** -
Egészség	19	**Ment. ME:** immunis
Szépség	12	**Din pajzs:** -
Intelligencia	13	**Asztr. ME:** immunis
Akaraterő	3?	**Mp:** -
Asztrál	3?	**Vértezet:** nincs

A dőlt számmal jelzett értékek a vámpírlét miatt megváltozott tulajdonságokat jelölik!

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	kéz
Tám/kör	2
KÉ	32
TÉ	80
VÉ	120
CÉ	-
Sebz.	1k6

Ilnora ves Parratich

A **második** feleség, Ulprus, Belbetor, Estercion és Raimon anyja. Sovány, madárképű, fejét idegesen kapkodó, ötvenes éveiben járó nő – igazi szipirtyó. A gyászoló özvegy vöröses-ősz hajkölteménye, méregdrága ruházata mindenkit lenyűgöz, ám az események előrehaladtával egyre ziláltabbá válik.

Pszichopata, paranoiás: mindenkire gyanakszik. Teljesen kaotikus elképzelései vannak a világról és ezt gyakran hangoztatja is hátborzongató, magas hangján.

Férjét, az elhunyt bárót lehetetlen alaknak tartotta. Mindig arról álmodozott, hogy halála után csak az ő fiai és lányai örökölnek, az előző feleségtől származó, gyűlölt mostohagyermekek egyszerűen nem jelentkeznek az örökségért. De ha már jelentkeztek, Ilnora igyekezett tenni ez ellen valamit. Előkészítette Fornaus és Semalla halálát: nem rajta múlott, hogy a furfangos boszorkány megelőzte mostohaanyját, és iszákosságát kihasználva megmérgezte.

A vendégsereg

Az **alábbiakban** a vendégsereg leírása következik. Tekintve, hogy harcban nem jelentenek veszélyt a kalandozókra és tulajdonságaik jó közelítéssel átlagolhatók, egy típusos „mellékszereplő"-profil következik, a ház vendégei ettől jelentősen nemigen térnek el.

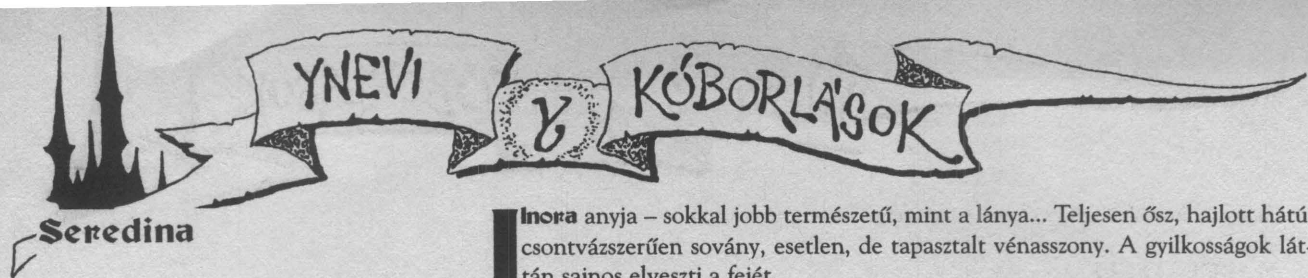
Ha nem akarod megnehezíteni a JK-k dolgát, vagy túl nagynak tűnik a „vendégkoszorú", nyugodtan hagyj el egy-két mellékszereplőt!

Jellem: Rend, Élet
Vallás: Domvik

Erő	12	**Ép:** 4
Állóképesség	12	**Fp:** 20
Gyorsaság	12	**Pszi:** -
Ügyesség	12	**Ψp:** -
Egészség	12	**Ment. ME:** 2
Szépség	12	**Din pajzs:** -
Intelligencia	12	**Asztr. ME:** 2
Akaraterő	12	**Mp:** -
Asztrál	12	**Vértezet:** nincs

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	tőr	kéz
Tám/kör	1	(2)
KÉ	2	(2)
TÉ	17	(-19)
VÉ	60	(41)
CÉ	-	-
Sebz.	1k6	1k2



Ilnora anyja – sokkal jobb természetű, mint a lánya... Teljesen ősz, hajlott hátú, csontvázszerűen sovány, esetlen, de tapasztalt vénasszony. A gyilkosságok láttán sajnos elveszti a fejét.

Ulf Moelwis

Forradásos, baljós képű, aggresszív anti-párbajhős. Shadleki nemes, Raimon ellentéte. Csak a vérontás kedvéért párbajozik, az estélyen összeszólalkozik Raimonnal, néhány igazi „shadleki" fenyegetés is elhangzik.

Messze áll az igazi shadoni bajvívóktól, de ostobaságában egyenrangúnak, – sőt jobbnak képzeli magát náluk, mert tud néhány verset és néhány tánclépést.

A Shadlekben igen magas rangú Moelwis család legidősebb fia. Apja földjeivel együtt a hangzatos címeket, valamint az előtte eddig jobbára ismeretlen felelősségérzetet, a birtok lakóinak földhözragadt, vagy éppen hosszú távú ügyeinek felügyeletét is kénytelen volt nyakába venni, Ulf pedig nem tartotta kifizetődőnek a vásárt. Míg léha öccsei a város előkelőbb ivóiban és könyvtáraiban, gyakran elismert mesterek szavára fülelve elégítették ki tudásszomjukat, ő legfeljebb a tisztttartókkal társaloghatott. A shadleki, inkább körmönfont, mint nyíltan odamondogató politika sem nyújtott neki túl sok teret, de azt a keveset is igen lehatárolta a Moelwis-ház nemzedékek óta mindenkitől visszafogottnak tekintett modora. A boldogtalan sarj nyers ereje – mely testvéreitől eltérően tényleg csak erő volt, tehetség nemigen – vadászatokon és vég nélküli kardforgató-gyakorlatokon talált kis kiutat; messze nem eleget. Ennek a shadleki vadállomány és a Moelwis-kastély rejtett zugainak törékeny berendezése látta kárát.

Ulf rossz modora eleinte jóval meghaladta harci tudományát, így a számos alvilági összeszólalkozásban és komolytalan nemesi párbajban rengeteg sebhelyet szerzett. Arcát majdnem mindig az apró, hétköznapi, „betevő" verekedések kék foltjai díszítik, sebhelyeit pedig nemhogy kezeltette volna, de a shadoni divattól meglehetősen elrugaszkodott módon még dicsekszik is velük; egyiket-másikat betetováltatta. Hogy gyűjteménye kellőképpen viríthasson, nemesi rangjától és gyakran az időjárástól is függetlenül alulöltözködik. Jelen alkalommal szintén – egy puritán szellemű virrasztáson pedig az egy szál ujjatlan bőrmellénybe és köpönyegbe bújt párbajhős legalábbis furcsán néz ki.

A Parratich-örökség kihirdetésére csak nemesi kapcsolatait ápolandó jött el, de hamar ráun a formaságokra, és zord csendbe burkolózva küldözgeti bicskanyitogató pillantásait egy boroskancsó mellől. Az est előrehaladtával aztán addig abba sem hagyja a szemezést, amíg a JK-k egyike nem reagál a kötözködésekre. Ha nem teszik meg neki ezt a szívességet, ő maga fogja köpenyük sarkát megtaposni, vagy származásukat kifogásolni.

A gyilkosságokkal párhuzamosan egyre mélyebben hallgat – titokban kedvére való a vér, ám az esetek elfajulása hamar meghaladja az ő zordon ízlését is. Senkin sem segít önként, de ha a rémségek (Semalla, a kutyák vagy Hilva) kézzelfogható formában nyilvánulnak meg előtte, bölényként megy nekik.

Jellem: Káosz
Vallás: Domvik – nem jellemző

Erő	17	**Ép:** 12
Állóképesség	17	**Fp:** 52
Gyorsaság	14	**Pszi:** -
Ügyesség	14	**Ψp:** -
Egészség	16	**Ment. ME:** 0
Szépség	11	**Din pajzs:** -
Intelligencia	10	**Asztr. ME:** 1
Akaraterő	14	**Mp:** -
Asztrál	11	**Vértezet:** puha bőrmellény
		MGT: 0
		SFÉ: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	hosszúkard
Tám/kör	1
KÉ	29
TÉ	64
VÉ	109
CÉ	-
Sebz.	1k10+2

Képzettségek	Fok/%
Hosszúkard	Mf
Ökölharc	Mf
Birkózás	Af
Pajzshasználat	Af
Fegyvertörés (hosszúkarddal)	Mf
Vakharc	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Kocsihajtás	Af
Kocsmai verekedés	Mf
Éneklés/zene	Af
Írás/olvasás	Af

Perriten

Jóképű, jólápolt, sudár termetű, hosszú barna hajú, ragyogó barna szemű férfi, a család barátja. Igazi bohóc, nagyivó, kalandvágyó fickó. Gyors észjárású és anyagias. Némi ellenszolgáltatás fejében féltucatszor is felszarvazta az öreg bárót – aki titokban még örült is, hogy nem kell törődnie az öregedő, egyre elviselhetetlenebb Ilnora „vágyaival".

Aswad al Ayami

Olajbarna bőr, éjfekete szem és haj, horgas orr, kecskeszakáll, teveszőrturbán. Al Abadanában kegyvesztett, száműzetésbe menekült dzsad emírfi. Parratich udvarának ismert léhűtője. A fenyegetések ellen titokban dzsinnidéző praktikákkal, védőkörökkel próbálkozik, igen laikus módon. Varázsszereit Parratich alkimistaműhelyéből szerzi.

Branquim Omeros

Galambősz, fehér bajszú, kiöregedett shadoni veterán, a 3680-as cormadinai háborúk hőse. Korához képest eltúlozza a „Kőkemény Hadfi" szerepét, pedig könnyen belehalhat akár egy hirtelen szívrohamba is.

Rascilla Omeros

Alacsony, pufók asszony, hosszú, göndörített, vörös hajjal. Férjénél tizenöt évvel fiatalabb, de ez egyiküket sem zavarja. Felettébb ostoba. Középszerű, képmutató, sápítozó pletykafészek, titokzatoskodó, de valójában semmi értékeset nem tud. Kedvenc témái a pénz, az ékszerek és a románcok – ha faggatják, mindig efélére tereli a szót. Az a fajta, akinek mindenről eszébe jut valami érdekes... Meglepően jó kézügyességű, ha a JK-k valami kézügyességet igénylő dologgal nem boldogulnának, fölényes megjegyzések kíséretében kisegíti őket. Elég idegesítő jelenség ahhoz, hogy a JK-k nagy bosszúságára lehetőleg megérje a kaland végét. Az első Hilva-vers R. O. -monogramja egyedül rá illik.

Vincent DeBarriot

Magas, karcsú, rikácsoló hangú férfi. Hosszú, drótszerű haját aranycsat fogja össze, gyors kezű és észjárású, kékvérű pulyka. Az est díszvendége, kikezdhetetlenül felsőbbrendű arisztokrata ficsúr, aki mereven elhatárolja magát az egész „ostoba gyilkolászástól".

A pánik közepette is megőrzi hidegvérét, unott, lekezelő tónusban adott tanácsai azonban általában szemenszedett ostobaságok.

Dantik DeBarriot

Alacsony és kövér, teljesen kopasz, hasított szemű, csúf és ügyetlen, ám viszonylag erős. Vincent bátyja, igazi haspók. Az estélyre az eszem-iszom reményében jött, de az egyre véresebb gyilkosságok elveszik az étvágyát, tevékenysége később az önsajnáltatásra korlátozódik.

Kalemila DeBarriot

Dantik felesége, igen határozott asszony. Termetes, izmos alkatú, „vörös tűzgolyó" – otthon természetesen ő viseli a kalapot. Az elszabaduló pokolban is megpróbálja elsimítani a dolgokat. Jószívű, állandóan tréfálkozni próbál, bár semmi stílusérzéke nincs, az etikett finomságaihoz pedig teljesen ostoba. Állandóan hangosan beszél, olyan határozottan, mintha férjét egzecíroztatná.

Noara ves Parratich

Magas és szögletes alkatú, kék szemű szőkeség, kissé darabos vonásokkal. A báró unokahúga, aki az estélyt – míg gyászba nem fordult – leginkább férjfogási lehetőségnek tekintette. Az események viszonylag kevéssé rázzák meg, a JK-k számíthatnak a segítségére. Kitűnően ért az állatokhoz és a természethez – apró nemesi birtokuk Shadon egy erdős vidékén fekszik. Ha módjában áll, szemet vethet az egyik JK-ra is: szigorúan házasodási szándékkal.

Benon

Középtermetű, magas homlokú, sörtehajú domvikiánus szerzetes, mélyen ülő, töprengő szemekkel. Belletor kísérője, és ellentéte. Tettek helyett imával akarja megelőzni a katasztrófát. Az első gyanús jelre beveszi magát az udvarház kápolnájába, és áhítatba merülve zsolozsmázik a hasáboltár előtt hasalva.

Szolgák

Timót

Igen alacsony, mégis masszív felépítésű, finoman borotvált, ritkuló szőke hajú férfi. Főpohárnok, főkincstárnok és személyi titkár: egyszóval mindenes. Ennek megfelelően kimért, merev – ezzel leplezi halálos rémületét. Az ő tiszte a végrendelet felolvasása hajnalhasadtakor. A báró halála igen megrázza, ha a JK-k ez irányban nyomoznak, mindenben a segítségükre van.

Ulwina

Öreg, gazdag, jóhiszemű nevelőnő, aki folyton sápítozik: egyszerűen képtelen feltételezni bárkiről is „effajta úriemberhez illetlen modortalanságot", mint a sorozatgyilkosság.

Az egyetlen, aki tudja (tudta), hogy Hilva a báró hetedik gyermeke, hiszen ő volt a nevelőanyja. De már nem emlékszik pontosan... mert Semalla – hogy saját álcáját előkészíthesse, s a lebukás legkisebb veszélyével vehesse majd fel Triabell szerepét – a *Kígyócsapás*gyűrűvel szétzilálta az emlékeit. Erőlködve próbál mindig

valami fontosat felidézni, lehetőleg a legdrámaibb helyzetekben, de a bevezető szavaknál tovább sosem jut.

Erhard

Alacsony, szálkás izmú, rövid, szőke hajú, szakállas férfi. Lovász, ebmester, solymászmester egy személyben. A báró hűséges szolgája, aki őszintén gyűlöli Konrádot és Bertoldot, a vadorzóból segédvadásszá előléptetett gazembereket. Mélyen lesújtja őt a Medveölők tombolása, ezután szinte teljes letargiába zuhan.

Triabell

Szolgálólány, Semalla áldozata, egyben „álcája" a Medveölők támadása idején. Középtermetű, szeplős, kissé csontos lány, vállig érő, durva szálú vörösbarna hajjal és kékeszöld szemekkel. Nem túl csinos és ezt tudja is magáról. Nem pletykásabb, mint bármely cselédlány, talán csak kicsit többet vihog. Keze némileg izmosabb, és durvább, mint a boszorkányé.

Konrád és Bertold

Megtermett, önző és korlátolt mindenesek. Széles körben körözött vadorzók voltak, mikor az öreg báró rájuk bukkant, és elfogta őket. Ahelyett azonban, hogy felvette volna a fejükre kitűzött tekintélyes vérdíjat, szállást és munkát adott nekik: azóta szolgálják segédvadászként és inasként.

Konrád megtermett, bozontos férfi, fekete hajjal és mellig érő szakállal – mozgása kissé otromba. Részeges, romlott lelkű fickó. Igazi krakéler típus, keresi a verekedési lehetőséget. Az első adandó alkalommal könyörtelenül öl, lop – akármit megtesz, ha az érdekei úgy kívánják.

Bertold is igen széles, pattanásos arcú, zsíros, barna hajú, hiányos fogazatú fickó. Velejéig gonosz, bár látszólag nagylelkű: igazi áruló típus. Bármire képes, ha haszna van belőle – rosszindulatúvá akkor válik, ha nem hagyják békén, de ha kiismerik, könnyen kezelhető.

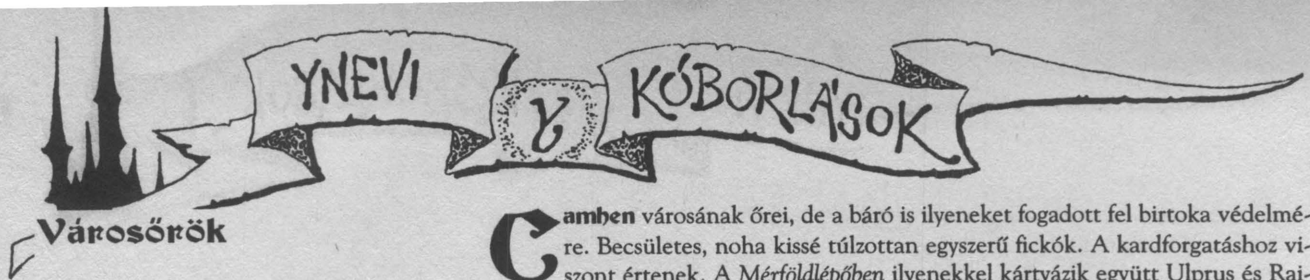
Ilnora ves Parratich parancsára ők baltázták le Fornaust. A báró szemet hunyt korábbi orvvadász múltjuk felett, de Ilnora azzal fenyegette őket, hogy Fornaus, az új gazda már nem lesz ilyen méltányos. A fejükre kitűzött vérdíj pedig még ma is érvényben van.

Hiszibienna

Törékeny, bájos mozgású, hosszú körmű „porcelánbaba", hosszan aláomló fekete hajjal. Meglepően ügyetlen, minden kiesik a kezéből. Ilnora társalkodónője és barátnője volt. Romantikus lélek, túlzottan élénk fantáziával. A gyilkosságokat hidegvérrel fogadja, és fertályóránként áll elő a JK-k számára elképesztő és mulatságos elképzelésekkel a gyilkos személyére vonatkozóan. Udvariasan tipegve, mosolyogva adja elő a legvérszomjasabb, legblődebb elméleteket is.

Donnamir

Szakácsnő: közönséges, földhözragadt, terebélyes nőszemély, aki bánatában elsózza az ételt, mert titkon szerelmes volt a báróba. Ahogy a gyilkosságok előrehaladnak, az éléskamrában macskát és csirkét áldoz a „gonosz szellemek elűzésére". Meglehet, hogy elhibázza az áldozatot és az állatsereglet lármásan elszabadul a kamrában, lehetőleg a legkritikusabb pillanatokban...



Városőrök

Camben városának őrei, de a báró is ilyeneket fogadott fel birtoka védelmére. Becsületes, noha kissé túlzottan egyszerű fickók. A kardforgatáshoz viszont értenek. A *Mérföldlépőben* ilyenekkel kártyázik együtt Ulprus és Raimon.

Jellem: Rend, Élet
Vallás: Domvik – nem jellemző

Erő	13-14	**Ép:** 8
Állóképesség	14-15	**Fp:** 20
Gyorsaság	12-14	**Pszi:** -
Ügyesség	12-15	**Ψp:** -
Egészség	13-16	**Ment. ME:** 4
Szépség	12-14	**Din pajzs:** -
Intelligencia	10-14	**Asztr. ME:** -
Akaraterő	10-14	**Mp:** -
Asztrál	10-14	**Vértezet:** puha bőr
		MGT: 0
		SFÉ: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	tőr	rövidkard	dárda
Tám/kör	2	1	1
KÉ	25	32	22
TÉ	48	54	45
VÉ	92	100	98
CÉ	-	-	-
Sebz.	1k6	1k6+1	1k10

Képzettségek	Fok/%
Rövidkard	Mf
Tőr	Af
Dárda	Af
Pajzshasználat	Af
Belharc	Mf

Szörnyek

Patkány

Itt elsősorban azokról a patkányokról van szó, melyekkel a kalandozók a *Mérföldlépőben* találkozhatnak. Amikor pedig az ember hétköznapi mérete egytizedére zsugorodik, bizony még egy patkány is lehet kemény ellenfél.

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1-6
Termet: K (N!)
Sebesség: 60 (Sz) 12(V)
Támadó érték: 40
Védő érték: 80
Kezdeményező érték: 30
Célzó érték: -
Sebzés: 2k6
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 4
Fájdalomtűrés pontok: 8
Asztrál ME: -

Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: -
Tapasztalati pont: 20

A fogadós macskája

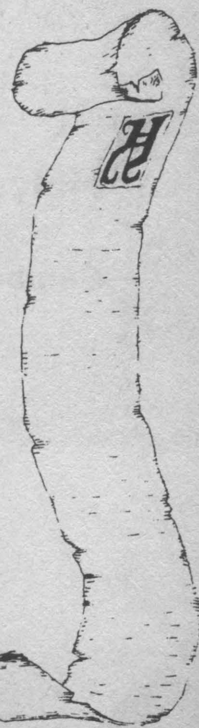
Tarka foltos, rosszkedvű kandúr, aki különös, ismeretlen egérféléknek nézi az öszszezsugorodott kalandozókat, és úgy is bánik velük...

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1
Termet: K (N!)
Sebesség: 160 (Sz)
Támadó érték: 70
Védő érték: 150
Kezdeményező érték: 50
Célzó érték: -
Sebzés: 1k6x5
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: 26
Asztrál ME: 3
Mentál ME: 3
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: -
Tapasztalati pont: 85

Mérgespók

Ismét egy „fenevad", amely potenciálisan veszélyes, ha az ember nem nagyobb két arasznál. Ha az arasznyira zsugorodott kalandozók belesétálnak egy pókhálóba, a mérges kis bestiák azonnal megrohamozzák őket...

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 1-6
Termet: K (E!)
Sebesség: 5 (Sz)
Támadó érték: 30
Védő érték: 60
Kezdeményező érték: 25
Célzó érték: -
Sebzés: 3k6+méreg
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 6
Fájdalomtűrés pontok: 13
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: -
Tapasztalati pont: 22





Triceros

Meglehetősen ritka, rejtőző életmódú, bivaly nagyságú mindenevő. Távolról egy varacskos disznó és egy rinocérosz sikeres kereszteződésének tűnhet, az utóbbihoz való hasonlóságát csak fokozza három különálló, arasznyi, orrcsúcsáról elágazó borotvaéles tülke.

Félelmetes külsejét, masszív termetét meghazudtolóan békés állat – amíg fel nem ingerlik. Ha megszorítják, busa fejével meglepően fürgén csapkod, orrszarvai csúf sebeket ejtenek. Távolból íjjal elejteni pedig csaknem lehetetlen: földbarna színű, lemezes bőrpáncélját (SFÉ: 4) nemigen ütik át a nyilak.

Szakértők szerint megszelídítése közmondásos butasága és kiszámíthatatlansága miatt hiúsult meg. Egy behemót, szeszélyes triceros pedig nem olyasmi, amit szívesen tartana az ember a ház körül. A húsa ráadásul az ehetetlenségig büdös.

Hatalmas étvágya miatt korábban sok kárt okozott a Délvidék szántóföldjein, mára azonban a legtöbb emberlakta területről visszaszorult. Shadonban jóformán kiirtották, Shadlek peremvidékein azonban még elejthető egy-egy kóbor példány.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-6
Termet: N
Sebesség: 150 (Sz)
Támadó érték: 50
Védő érték: 60
Kezdeményező érték: 20
Célzó érték: -
Sebzés: 2k6
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 23
Fájdalomtűrés pontok: 40
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: -
Tapasztalati pont: 10

Kellékek

Az alábbiakban olyan tárgyak, objektumok leírását olvashatod, melyek fontos szerepet játszanak a történetben (nem árt megjegyezni a részleteket is!), de leírásuk túlságosan megakasztaná a kalandleírás menetét.



Helyszín

Camben városa

Az északi shadoni régió (Carappo tartomány) hegyes-völgyes, festői vidékén elterülő közepes méretű város. Elég távol esik az északi partoktól, így háborús fenyegetés alatt sosem állt igazán, de azért elég közel van Shadlek rossz hírű vidékéhez, hogy a boszorkányvadászok állandóan rajta tartsák a szemüket.

A szűk, meredek utcácskákkal ékes patinás városka meglehetősen szabad szelleműnek számít – persze csak a szigorú shadoni mértékkel mérve. A tiszta levegő, a régi, de jól karbantartott házak ablakaiból aláhulló virágzó futónövények, a kedélyes, gyakorlatias gondolkodású polgárok városa családias hangulatot kelt az érkezőben.

A környék nem sok nevezetességgel büszkélkedik: a közeli bányák jórészt kime-

rültek, a legtöbben kereskedésből vagy katonáskodásból tartják fenn magukat. Kedvező éghajlata és a híresen szép camheni lányok miatt számos nyugalomba vonuló kalandozó is ide költözött öreg napjaira: talán ennek köszönhető a város könnyedebb hangulata és a még országszerte is elismeréssel emlegetett, kimagaslóan jó közbiztonság.

A Parratich-udvarház

A **Parratich család** hagyományos lakhelye a Camhen fölé emelkedő dombok lejtőin, a város előkelő negyedében fekszik. A környék előkelőségére a tágas kertek és utcák utalnak, zsúfoltság, szenny sehol nem látható, a rendet pedig faragatlan alabárdosok helyett a nemesi házak saját testőrosztagai őrzik.

Maga az udvarház igen nagy, félszáz láb hosszú telekre épült, az utca irányából a kelleténél dúsabban burjánzó fák takarják. Nagyjából kétszáz éve húzták fel, az új előkelőségek légies, csupa torony és kőcsipke ábrándjai mellett ezért kissé komoran és óvilágian hat korai gótikára emlékeztető vastag falaival, épp hogy csúcsíves ablakaival. Lepusztultnak nevezni túlzás lenne, de látszik, hogy az egykori építők még jobban ügyeltek a karbantartásra.

Földszint

Előtér

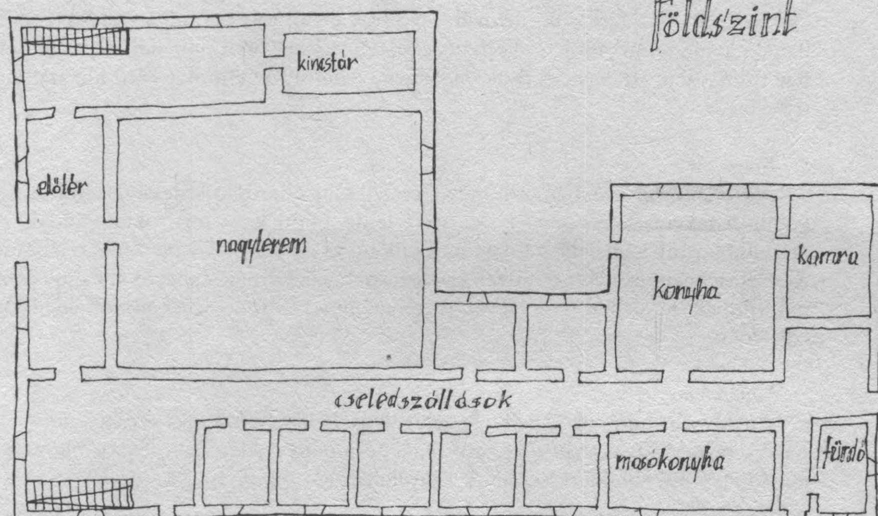
Megfeketedett fa fedi a falakat, a berendezés alacsony zsámolyokból és pár fogasból áll. A személyzet erre kijelölt tagja – jelenleg Timót – itt fogadja a rangosabb vendégeket, ez esetben a JK-kat is. A nehéz, utazásra szánt ruhadarabokat itt őrzik meg, az értékesebbeket a kincstárban.

Kamra

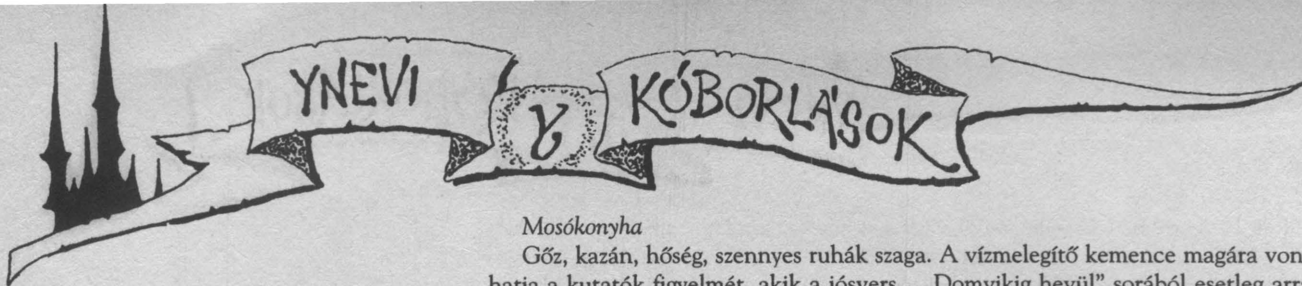
Nagy mennyiségű, de nemesi udvarhoz képest elég íztelen és olcsó élelemkészletet tárolnak benne a háznép számára. Szárított húsok, bab, hagyma, szalonna, kőkemény sajt, savanyú bor stb.

Konyha

Donnamir, illetve a konyhai munkára rendelt szolganép, Konrád és Bertold fordulnak meg itt. A szokásos felszereléseken – üstök, tűzhelyek, kürtők, fűrészes kések – kívül még egy meglepő esemény színhelye lehet, ha a szakácsnő sikerrel véghezviszi a macskaáldozatot.







Mosókonyha

Gőz, kazán, hőség, szennyes ruhák szaga. A vízmelegítő kemence magára vonhatja a kutatók figyelmét, akik a jósvers „...Domvikig hevül" sorából esetleg arra következtetnek, hogy a gyilkos itt fog megszabadulni egy holttesttől. Esze ágában sincs; a hősök csak időt és embert veszítenek, ha a kemence előtt kezdenek strázsálni.

Latrina/Fürdő

Fémcsövek hozzák ide a szomszédban melegített vizet. Két földbe süllyesztett kőmedence és egy, az ünnepélyes alkalomra való tekintettel frissen takarított árnyékszék van itt.

Nagyterem

Ez a tulajdonképpeni virrasztás színhelye. Fehér és fekete gyertyáktól (Benon a kápolnában és itt cserélgeti a rituális gyertyákat) félig-meddig megvilágított, szűk, magas ablakú, hosszú terem, méltóságát az illően visszafogott, szürke alapszínű berendezés adja. Kis asztalkákon némi költséges ennivaló, hideg italok találhatók, bár ezekből – Dantikot leszámítva – már az estély első felében sem igen fogyaszt senki. A falakon ormótlan, régi lovagi fegyverek lógnak a Parratich-ház dicső múltjának porosodó emlékeiként.

A vendégek többsége puszta félelemből itt várja ki a napfelkeltét – számításuk szerint a mégoly iszonyatos gyilkos sem vetemedne arra, hogy ennyi lehetséges szemtanú előtt kezdjen újabb mészárlásba.

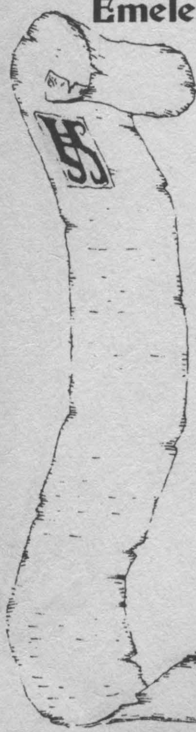
Cselédszállások

Apró, egyszerűen berendezett, többnyire tiszta kamrák egy szál ággyal és szekrénykével. Felforgatásukat senki sem fogja megakadályozni, de a bősz nyomozók, bármennyire igyekezzenek is, pár személyes apróságon – üres agyagkorsók, levált csizmatalpak, hervadt virágok – túl semmire nem bukkanhatnak.

Kincstár

Vastag falú, ablaktalan helyiség; ajtaját a hármas zár mellett kívül-belül rács is védi. Kulcsait Timót őrzi, benne a vendégek értékeit és a ház maradék javait tárolják – a szétosztandó örökséget nem, azt a báró a város egy bankházában helyezte el.

Emelet



Relikviák tára

A Parratich család fordulatos, ám lefelé ívelő története követhető itt nyomon csorba fegyverek, farkasok, medvék, byzonok tartósított maradványainak alakjában. A gyűjteményt utoljára Fornaus gazdagította egy pteroptafejjel; testvéreinek, úgy tűnik, nem szívügye az ősök vadászszenvedélye. Az elhunyt báró ide szánta a tricerost is.

Könyvtár

A trófeatárral szemben ez a hely Deradal befelé forduló érdeklődéséről tanúskodik. A tekercsek és könyvek rendszertelenül, borulékony tornyokban állnak, eligazodni köztük legfeljebb a tulajdonos különc világlátásának ismeretében lehetne. Részletesebben vizsgálva a művek esetlegesnek, elavultnak, helyenként önkényesnek tűnnek, általában teológiával, történelemmel és szélsőséges filozófiákkal foglalkoznak.

Hálóterem

Az udvarház urának és feleségének súlyos, baldachinos ágya terjedelmes szekrények társaságában. Az örökhagyó halála óta nehéz, ellenséges légkör üli meg; a családtagok inkább ezért, semmint kegyeletből kerülik.

Alkimistaműhely

Parratich bárója itt élhette ki igazán öregkori hóbortjait. Domvik misztikáját a Hétarcú megnyilvánulásaival együtt az alkímia sajátos válfajával próbálta párosítani, kevés sikerrel, ám töretlen lelkesedéssel. Gyér sikerei közé tartozott többek közt a kalandozó múltja során szerzett, gyermekeinek szánt gyűrűk szimpatikus mágiával történő felruházása. A mágiakötés befejezését persze házon kívül, hozzáértő varázslók végezték, mert ez már meghaladta volna a báró hozzáértését.

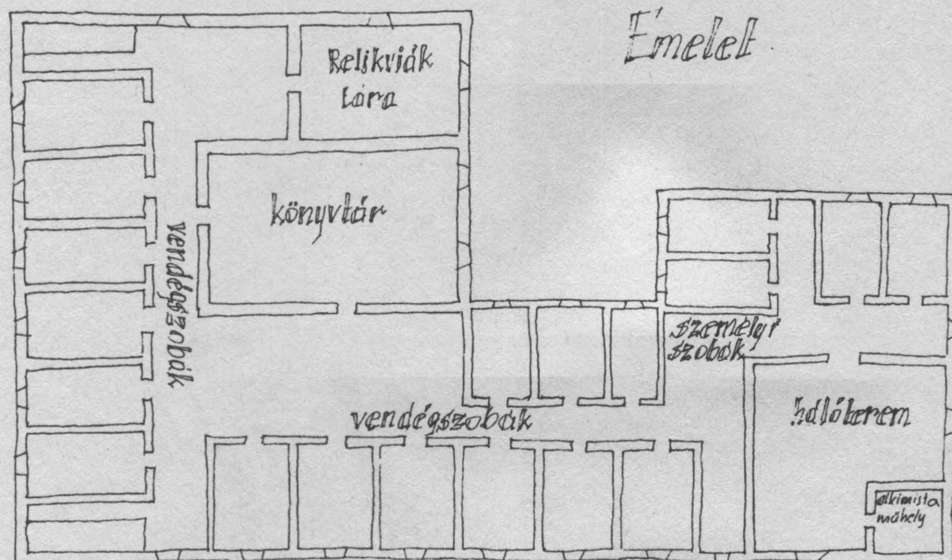
Szárított növények és por szaga tölti be a levegőt, a polcokon törött lombikok, pókhálók, egy-két koponya. A műhely a sok limlom dacára nem túl jól felszerelt, a munka benne lassú és akadozó volna, amint arra az *Alkímiában* vagy *Mágiaelméletben* járatosak könnyen rájöhetnek. A szoba mindazonáltal a Mors Putrida elemzésénél még hasznos lehet.

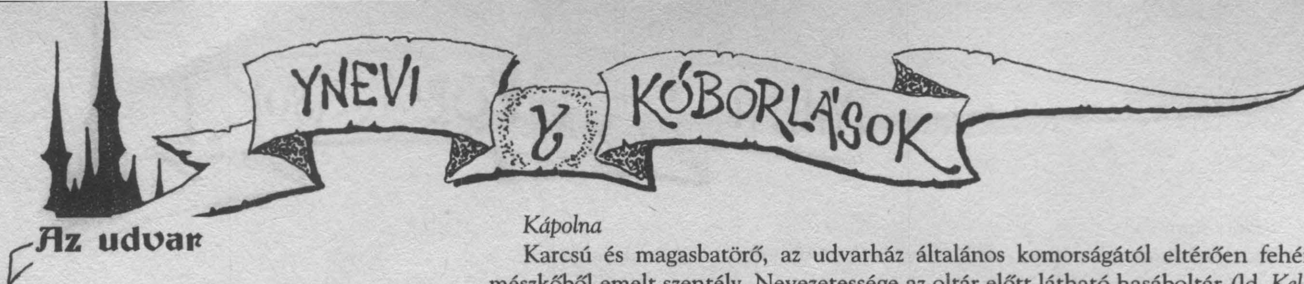
Személyi szobák

A család egykori és leendő tagjainak nyújtottak szállást ezek a gazdagon, mégis személytelenül berendezett szobák. Úgy tűnik, mintha mindenki csak szállóvendégként járt volna erre; a testvérek személyes ízlésükről árulkodó emlékeiket talán félelemből, talán egyszerű különcködésből máshová hordták. Semallát ez nem akadályozza meg abban, hogy Ulprus, Raimon, Estercion és Belletor szobáiba lopózva egy-egy látszólag terhelő, valójában elég olcsón hamisított „bizonyítékot" csempésszen a fiókokba. Ezek kis, fekete, a szomszéd helyiség lakóját ábrázoló viaszbábok, a legkárhozottabb boszorkánymágia kellékei – lennének, ha mágiával is felruházták volna őket. Így viszont az első varázslatészlelés alkalmával lelepleződhetnek.

Vendégszobák

A polgári középszer jegyében berendezett, tiszta szobák. Tizenkettő van belőlük, a kalandozók tartózkodásuk idejére egyet-egyet kapnak: kulcsaikat Timót osztja ki. Aki akar, bezárkózhat, de ez sem Semallát, sem Hilvát nem gátolja meg a szabad ki-be közlekedésben. A boszorkány mágiával, a vámpírlány a holdfény segítségével jár a falon át.





Kápolna

Karcsú és magasbatörő, az udvarház általános komorságától eltérően fehér mészkőből emelt szentély. Nevezetessége az oltár előtt látható hasáboltár (ld. *Kellékek*), amely eredetileg Domvik Hét Arcát jelképezte, a báró viszont alkimista eszméinek jegyében – szemrebbenés nélkül „lemeszelve a Hétarcú ábrázolásait" – a szimbólumok helyébe újakat alkotott. A virrasztás során Benon itt mormolja szakadatlan imáit, és itt jelennek meg az újabb és újabb áldozatok gyűrűi is.

Halastó

Sekély, posványszagú, évek óta gondozatlan. Kávája alacsony és omladozó, a víz felszínét moszat fedi. Néhány elvadult aranyhal még megmaradt benne, ám a Fornaus agyvelejével és a Húsrozsda maradékával szennyezett balta még nekik is sok lesz. A benne kotorászók az első órától fogva fejszét és döglött halakat, a hatodiktól eszméletlen, még nem halott dalnoklányokat (ld. *Ármányok)* találhatnak.

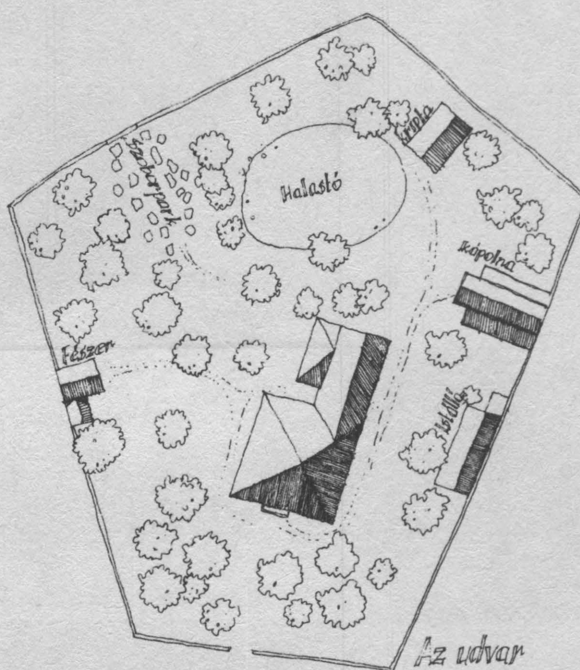
Istálló/Kutyaól

E trágyaszagú deszkaépületben a háziak és a JK-k hátasai nyerítgetnek nyugtalanul. Messze nincs annyi ló, mint gondolni lehetne, az úri vendégek ugyanis gyalog vagy saját batárjaikon érkeztek. A nyihogás Triabell széttépetésének idején az egekig tör; szegény lovak halálfélelemben kapálják a földet, és hamarosan a szomszédból átszivárgó vér bőséges tócsáiban taposnak.

Itt tartózkodik Semalla hátaslova is: igazi predoci telivér kanca. Egy vagyont ér, és természetesen a kalandozók – Semalla halála után – „megörökölhetik". Igen ám, de a predoci telivér Semalla egyik familiárisa, akivel az *Eggyéválás* varázslattal öszszeforrt. Ha Semalla meghal, nem kerül az égiek elé: lelke a balsorsú hátasban él tovább. Elképzelhető, Semalla mennyire lesz hálás a halálát okozó rablónak, aki másnap reggel kötőféken kivezeti és megnyergeli a lótestbe kényszerült boszorkányt!

Ezt a vonalat csak akkor érdemes folytatni, ha életút-játékot, vagy folytatásos kalandot mesélsz. Akkor viszont életveszélyes lehet egy, a legrosszabbkor bosszút álló ellenség – a nyereg alatt...

Az istálló hátsó falához építették a rácsokkal megerősített kutyaólat. A félelmetes Medveölők, a ház harcikutya-tenyészetének példányai először csak vicsorognak, aztán a harmadik órában a rejtélyes módon megnyílt ólból kitörve darabokra szaggatják az ál-Semallát. Röviddel ezután jogos végüket érik Raimon és Ulf kardjától.



Fészer

Dohos raktárépület, ma főként az évtizedek során felhalmozott, kiselejtezésre ítélt bútorok és ócskaságok elhelyezésére használja az udvar. Búvóhelynek sem rossz, bár a szemétlabirintusban csak csúszva-mászva, rengeteg pókháló leszaggatásával lehet mozogni.

A szomszédban fekszik a tágasabb és levegősebb cserzőműhely. A szélesre tárt kapu mellett sem túl tiszta a légkör; mert a sarokban ott bűzölög a legyekmászta, repedező bőrű tricerostetem. A triceros teljesen olyan, amilyennek egy döglött vadállatnak lennie kell. Csakhogy...

Semalla alaposan felkészült a nevelőanyja elleni bosszúra. Az előző napokban elvégzett *Halott Familiáris II.* varázslattal magához láncolta az akkor már kiszenvedő dögöt. A triceros teteme pedig azóta – egy héten át – minden Éjközépkor várja a parancsot, és elvileg bármely éjjelen (aznap éjjel is) megelevenedhet, teljesítheti Semalla parancsait.

Semalla csak a végső esetben, vagy figyelemelterelésre kívánja bevetni az élőholt dögöt: ha ugyanis a tricerost elpusztítják, a boszorkány 1k6 órára elveszítheti eszméletét a sokktól. (Legjobb, ha ekkor egy eseménytelen – értsd gyilkosságmentes – órát biztosítasz a tricerost levágó kalandozóknak!)

Itt keresendő az *Ármányok* során valószínűleg sokra hivatott csersavas kád is.

Szoborpark

Gyommal benőtt, alig kivehető kavicsos út vezet az udvarház keleti kerítéséhez, egy azóta befalazott kapuhoz. Kétoldalt tucatnyi, esőtől koptatott szobor áll, az újabbak arcán még fel lehet ismerni Deradal báró nagyszüleinek vonásait. A régiekből ennyi sem tűnik ki: csak találgatni lehet, hogy a kőgumók a nemzetség őseit, szenteket, hősöket vagy démonokat ábrázolnak-e.

Kripta

Ez a félig földbe süllyesztett, mégis magas homlokzatú mauzóleum nyolc nemzedéknyi Parratich porait őrzi. Falait ősszel nyíló fekete futórózsa fonja be. A központi ravatalozóba lépcső visz le, innen három, szarkofágokkal szegélyezett folyosó indul. Két folyosó megtelt, ám a harmadikba is a vártnál jóval többen jutnak majd napfelkeltekor, a halott báró nyomában.

A családi kripta oromzata – megfelelő képzettség (*Építészet*, *Kőműves** szakma), vagy törpe/kahrei karakter, esetleg tolvaj karakternek sikeres *Mászás-próba* dobása esetén – gyanúsan ingatagnak tűnik. Mert az is.

*Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében *Iparűzés – kőműves*

Kalandvázlat

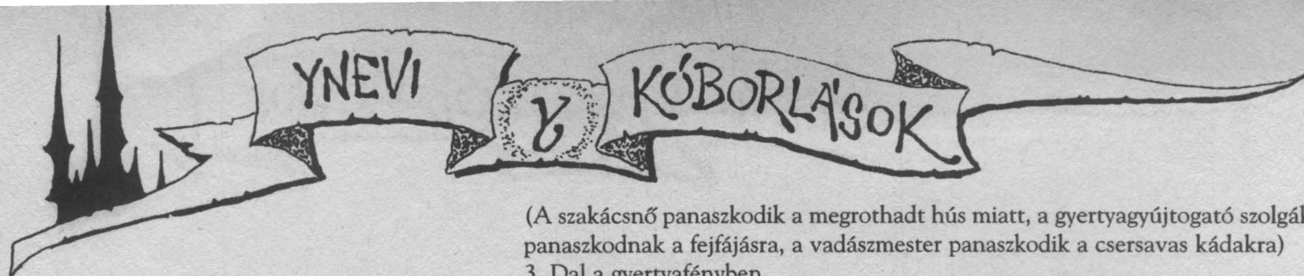
Az alábbi vázlat akkor nyújt igazán segítséget, ha már megjegyezted a főbb eseményeket és a mesélés során nem szeretnél kifelejteni valamit – miközben valami ravasz cselen töröd a fejed, elég csak belepillantani...

Előkészítés

– Motiváció, helyszínleírás stb.
– Találkozás az utcán
– „Ez egy nagy fogadó"

Az estély

Az estély elkezdődik
1. Bemutatkozások
2. Árulkodó megjegyzések:



(A szakácsnő panaszkodik a megrothadt hús miatt, a gyertyagyújtogató szolgák panaszkodnak a fejfájásra, a vadászmester panaszkodik a csersavas kádakra)
3. Dal a gyertyafényben
(tradicionális gyertyasorrend fekete-szürke-vörös-fehér...)
Hilva-Rosanigra első levele R. O. – Semalla, a boszorkány együtt olvassa a levelet a JK-kkal!

Az első három
1. A lovag halála – Húsrozsda (Enyészméreg: Mors Putrida)
Semalla látványosan a JK-k mellett áll és hangosan vádaskodik.
2. A hasáboltár: Benon felfedezi a gyűrűt!
3. Haditanács
4. Estercion dala; ha rákérdeznek, Semalla vádaskodik: a bárónő tette el láb alól hetedik, fattyú testvérüket. (Rosszul tudja, Hilva él, Donnamir „ikerlányaként nevelte fel".)
5. közben: a bárónő halála (léggyertya hajszállal)
6. Rosanigra második levele S. A.: a boszorkány szobájában, az asztalon.
7. Semalla, a boszorkány „halála" (harci kutyák: hamis gyűrű a hasáboltáron)
Rengetegen elmenekülnek.
8. Raimon és Belletor vitája: „Kösd föl magad!"
9. Zajok a kamrából: a szakácsnő véráldozata, macskája jól összekarmolja.

Meghal mind a négy?
1. A bajvívó halála (sikoly a kriptából)
Aki követi: emléktörlés – *Kígyócsapás*-gyűrűből..

2. A cselédlány harmadik levele N. I.
„*Óvakodjatok a gyilkostól, kit holtnak hisztek, noha nem járult még Domvik ítélőszéke elé!*"
3. Mindenki bezárkózik a szobájába
4. A tolvaj halála (öngyilkosság?). Fiókjában feketebáb.
5. Aswad „varázslata"
6. A dalnok halála (csersavfürdő – vízbefojtási kísérlet?)
7. Az inkvizítor halála (kriptalap)
„*Égni kell mindannak...*"

Lezárás

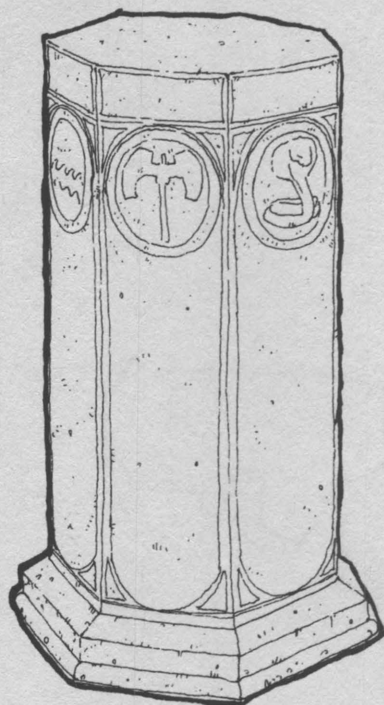
A visszatérők
1. Egy óra csend a végrendelet felolvasásáig, visszamerészkednek a szolgák (nyomozás)
2. A végrendelet
3. Semalla arcátlan fellépése – Rosanigra támadása
Hilva-Rosanigra vallomása
Kilép a napfényre... fellángol

A hasáboltár

Nagyjából derékig érő márványoszlop, melyet hét egyforma lapra csiszoltak. Az oldalak tetején, a legfelső (fal felöli) lapról indulva (az óramutató járása szerint) egy fekete rózsa, egy stilizált kristály, egy lovagi csatabárd, három vízhullám, három lángnyelv, egy kígyó és egy szélörvény. A családi kápolna hasáboltárán valaha Domvik Hét Arca (A Tanító, A Hit Védelmezője, Az Eretnekek Ostora, Az Élet Teremtője, A Jóság Forrása, A Gyógyító, A Fekete Angyal) volt látható, a meglehetősen szabados gondolkodású báró azonban átmeszeltette a jeleket. Más kérdés, hogy mindehhez mit szól egy valamirevaló inkvizítor...

A hasáboltár jelenleg a hét Parratich-utódhoz kapcsolódik. A báró – bár nem volt különösebben babonás – hitt abban, hogy a szimbólumok valamelyest tükrözik gyermekeinek személyiségét. Ennek megfelelően ajándékozta nekik a hét varázsgyűrűt tekintélyes magánkincstárából.

Az Első Arc, a Tanító helyén most Ulprus, a flegmatikus, szeszélyes tolvaj szélszimbóluma, az örvénylő spirál díszeleg. A negyedikként született, hányaveti fiú gyűrűje ennek megfelelő: hatalmas szélörvény kíséretében – egy rövid időre – egytizedére kicsinyít mindent egy három láb sugarú körben. A fiú – felszínes közönye ellenére – pengeéles elméjű, sokszor már-már filozofikus gondolkodású férfivá serdült. Tanulni lehetne a szavaiból, ha megosztaná másokkal gondolatait, és ha az emberek nem csak a mestertolvajt látnák benne.



A második Domvik-arc, a Hit Védelmezője az elsőszülött fiút, Fornaust, a lovagot jeképezi. A becsületes, végtelenül jószívű lovag szimbóluma a harcos csatabárd lett, a gyűrűjéből szüntelenül sugárzó *Áldás* varázslat pedig tovább segítette őt Domvik hitének védelmében.

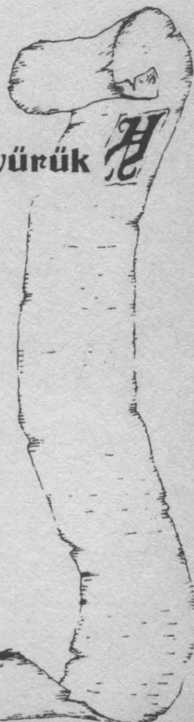
Az Eretnekek Ostora, a harmadik arc nem más, mint Belletor, az inkvizítor. A kolerikus természetű boszorkányvadászt a Föld erejét felhasználó gyűrű, a *Kőmarok* is segíti küldetésében. Az átmeszelt Domvik-arc helyén most a Föld erőit jelképező, tizenkét lapú kristály látható. (Belletor az egyetlen, aki tiltakozna a kápolna ilyetén átfestése miatt.)

Az Élet Teremtője arca helyén most Raimon, a csapodár, szangvinikus bajvívó tűzszimbóluma díszlik. Lángdíszes gyűrűje még jobban felfokozta emberfeletti reflexeit. A büszke apa ezúttal sem tévedett: fia gyors, mint a lobbanó láng, szerelme perzsel és elvakít. Többtucatnyi „balkézről" született Raimon-utód pedig bizonyíthatja, hogy a bajvívó nem cáfol rá az Élet Teremtője címére sem...

Estercion, a melankolikus lány vízszimbóluma a Jóság Forrása Arc helyén díszlik. A dalnoklány korábban maga volt a megtestesült jóság. A gorviki rabszolgaság azonban nemcsak a veleszületett jóindulatot törölte ki lelkéből... Gyűrűje, a hullámdíszes vízgyűrű a víz alatti lélegzést teszi lehetővé.

A Gyógyító Arc helyén Semalla, a boszorkánylány kígyószimbóluma ágaskodik. A jámbor arcú, naivnak tűnő lány még ma is gyakorta járja jólelkű füvesasszony álcájában a Hétarcú birodalmát. A mindenért bocsánatot kérő, alázatos gyógyító azonban már a múlté: Semalla elismert boszorkány a Hiwithek szektájában. A kígyódíszes emléktörlő, bénító varázsgyűrű a *Kígyócsapás* gyűrűje nem a lány védelmét szolgálja: félszáznál is több életet oltott ki segítségével.

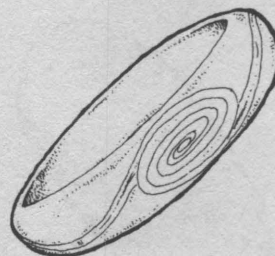
A Fekete Angyal, Domvik Hetedik Arca szinte az egész család számára rejtély. Mikor a báró ezt is átmeszeltette és fekete rózsa szimbólumot festetett rá, már sokan sejtették, hogy a hajdani kalandozó egy hetedik Parratich-gyermek születését titkolja bősz felesége elől. A báró azonban csak élete utolsó napjaiban tudta meg, hogy hetedik gyermeke nem más, mint a család dadájának egyik „ikergyerekként" felnevelt kislánya. A báró végtelenül elszégyellte magát, hogy cselédként nevelte fel tulajdon gyermekét – de felesége előtt nyíltan mégsem merte vállalni. A leányára hagyott fekete rózsadíszes gyűrű is Hilva-Rosanigra elrejtését szolgálja: csak a legnagyobb varázslók lennének képesek átlátni a hetedik Parratich-gyűrű, az *Árnyékvető* álcázó mágiáján.

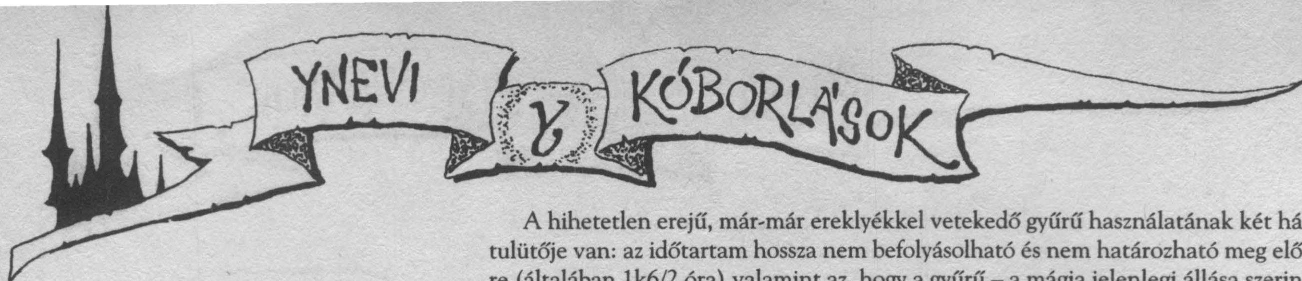


A ves Parratich gyűrűk

A Tanító /tolvaj-flegmatikus-szél/
– *Kicsinyítés* (légörvény)

Ulprus, a tolvaj gyűrűje a legnagyobb hatalmú valamennyi közül. Az egyszerű külsejű, kyr-godoni eredetű holmi ugyanis nem a viselőjére, vagy egy másik személyre, hanem egy egész területre (pontosabban az adott, kupolaforma terület alatt tartózkodó élőlényekre) fejti ki hatását. A megfelelő kulcsszó kimondása után a gyűrűből felszabaduló energia *Átváltoztatja* a hatóterületen belül tartózkodó lényeket. A 3 lépés sugarú körben ható varázslat szenvedő alanyai jogosultak Asztrális és Mentális mágiaellenállást dobni – 150 E erejű *Bénítás*, illetve *Közömbösség* mozaikok ellen. (Godon mágusai azért tudtak valamit...) Hacsak nem aquirok, ez a legtöbb halandót az *Átváltoztatás* mágia szenvedő alanyává teszi: minden élőlény a nála (rajta) található tárgyakkal egyetemben méretének 1/10-ére zsugorodik.

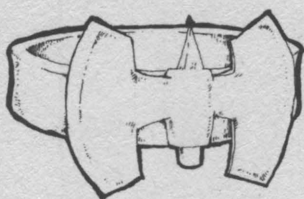




A hihetetlen erejű, már-már ereklyékkel vetekedő gyűrű használatának két hátulütője van: az időtartam hossza nem befolyásolható és nem határozható meg előre (általában 1k6/2 óra) valamint az, hogy a gyűrű – a mágia jelenlegi állása szerint – nem újratölthető. Ulprus ugyan nem tudja, de a gyűrűben már csak 4 töltet maradt.

Tolvaj számára ideális szerszám – ezt gondolta Deradal báró is, mikor útnak bocsátotta kalandozó-lázban égő, nyughatatlan, negyedszülött gyermekét.

A Hit Védelmezője /lovag-csatabárd/
– *Áldás* varázslat

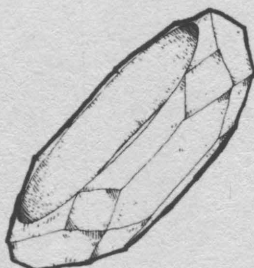


Deradal báró legelőször a csatabárdot formázó gyűrűt adta ki a családi kincstárból legidősebb fia, a Domvik lovagjának készülő, komoly Fornaus számára.

A gyűrű hordozója Domvik Áldásában részesül, mintha állandó érvényű *Áldás* varázslat hatása alatt állna. (Minden harci értékhez, valamint Asztrális és Mentális mágiaellenálláshoz +5, Átkok ellen dobott mágiaellenálláshoz +50 módosító.)

A becsületes, jámbor Fornaus nem is tagadta, hogy életét sokszor az „Áldott Családi Ereklyének" köszönhette.

Az Eretnekek Ostora /inkvizítor-kolerikus-föld/
– *Kőmarok*



A gyűrű hordozója akárkire rámutathat látótávolságon belül. A kiszemelt áldozat talpa alatt megmozdul a föld. A legyűrődő földhalmok közül egy fél ember magas, a talaj (futóhomok vagy márványpadló, egyre megy) anyagából formált kéz emelkedik ki és megragadja az egyensúlya visszanyeréséért küzdő áldozatot. A megtámadott Gyorsaságpróbát tehet -3-mal (Képességjavítás diszciplína alkalmazására az idő rövidsége miatt nincs mód), ha sikertelen, elkapta a *Kőmarok*. A megragadott áldozat ezután körönként 1k6 Fp-t szenved (ha sebzésre hatot dobtál, minden alkalommal egy ÉP-t is veszít!), összesen 1k10 körön keresztül. A marok csak akkor okoz sebzést, ha a gyűrű viselője gyűrűs kezét ökölbe szorítva morzsoló mozdulatokat tesz, egyébként csak fogva tartja az áldozatot, aki némi kiabáláson és céltalan vergődésen kívül egyebet nem tehet a varázslat lejártáig. Ha még él (a marok nem morzsolta össze), 1k10 kör múlva a *Kőmarok* azonnal eltűnik, a gyűrűhordozó szándékától függetlenül. Óránként csak egyszer használható. Nem merül ki soha.

Belletor, az inkvizítor számos alkalommal vette hasznát a gyűrűnek menekülő eretnekek elfogásakor – a megrettent pórokra gyakorolt hatásról nem is beszélve – és a bűnöst elnyelé magába a föld...

Az Élet Teremtője /bajvívó-szangvinikus-tűz/
– *Gyorsító gyűrű*

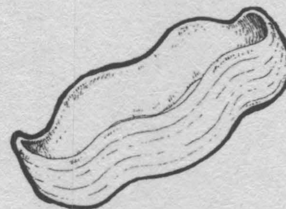


Még egy veszedelmes holmi. Használója – a megfelelő kulcsszó kimondásakor – ugyanolyan harci módosítókkal küzdhet, mint egy azonos szintű Slan Chi-harcos (az Sp-bónuszok viszont nem érvényesek!), legfeljebb a saját tapasztalati szintjének megfelelő számú körig. Mivel ez nem pszi-hatás, a *Zavarás* pszi-diszciplína nem befolyásolja. Óránként egyszer használható – a gyűrű használat során (mérsékelt fájdalomérzés kíséretében) annyi Fp-t von el használójától, ahány körig az a felgyorsított időben harcolt.

A gyűrű lapja lángnyelveket ábrázol, viselője pedig valóban olyan gyors lesz, mint a lobbanó láng.

Raimon, az apja nyomdokaiba lépő, szintén bajvívóvá serdülő fiú sokszor köszönhette életét a gyűrű adta villámgyors mozdulatoknak.

A Jóság Forrása /dalnok-melankolikus-víz/
– *Vízlélegzés gyűrűje*



A **gyűrű** kulcsszó kimondása nélkül is aktivizálódik, ha viselője keze vízbe merül. Képessé teszi birtokosát a vízben oldott oxigén felhasználására, mindenféle káros mellékhatás nélkül. Naponta egyszer aktivizálható, de egyhuzamban akármennyi ideig használható.

A Gyógyító /boszorkány-kígyó/
– *Emléktörlő gyűrű (Kígyócsapás gyűrűje)*

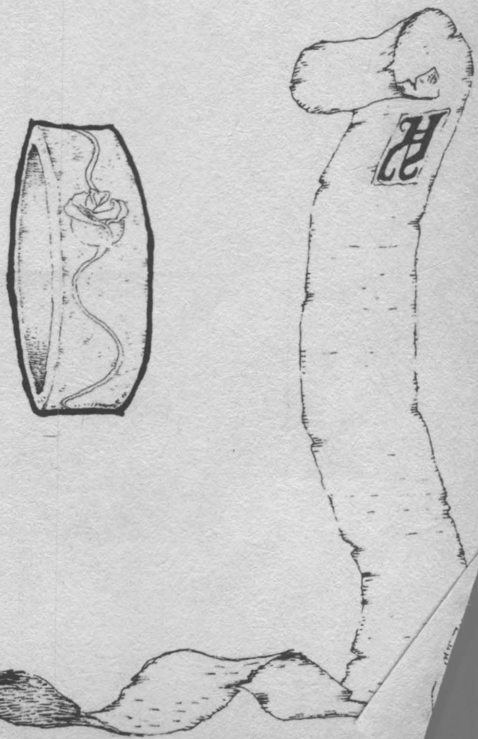


A **második** leghatalmasabb gyűrű a ves Parratich-kincsek közül. Ősi, Orwella-hitű szekták használták – csak a báró tudná megmondani, hogyan tesz szert egy ilyen gyűrűre egy carappói bajvívó. A gyűrű valóban igen alkalmas védtelen hölgyek tökéletes védelmének biztosítására. Más kérdés, hogy Semalla másra használta.

Megfelelő kulcsszó kimondásakor a gyűrű a célpont Asztrálpajzsait kíméletlenül lerombolva (az Asztrálcsapás 60E erősítésű, ami még a legtöbb kalandozónak is több mint elegendő) a papok *Intő jel* varázslatához hasonló hatást vált ki némi mellékhatásokkal: az áldozat egy lecsapó hatalmas, ezüstfényű kobrát lát, amely elnyeli; a sokktól 2k10 körön át habzó szájjal, védekezésre képtelenül, reszketve áll vagy összerogy.

A gyűrű minden egyes alkalommal elvon néhány Fp-t viselőjétől. Egy napon egyszer használva csupán 1-et, másodszor 2-t, harmadszor 4-et, negyedszer 8-at – mindig kétszer annyit, mint a előző alkalommal. Ettől eltekintve akárhányszor használható, egy új nap kezdetén az sebzéselvonás is ismét 1-ről indul.

A Fekete Angyal /cseléd-fekete rózsa/
– *Auraálcázó gyűrű (Árnyékvető)*



A **vörösréz** gyűrű a legszerényebb küllemű mind közül – így felel meg legjobban rendeltetésének. A gyűrű testébe egy fekete rózsa van maratva; igen aprólékos munka. Maga a gyűrű – olcsó alapanyaga dacára – szintén mestermű. Mágiaérzékeléssel nem érzékelhető, viselője Mentál- és Asztrálmását, illetve a gondolatait fürkésző varázslatokat pedig olyanformán torzítja el, hogy a külső szemlélő gyanúját a lehető legbiztosabban elaltassa. Egy 50E-nél gyengébb, bármilyen (Asztrál, Mentál, gondolatok, Varázslatérzékelés) jellegű fürkészés csupán egyetlen eredménnyel járhat: „Nincs itt semmi különös."

A báró élete utolsó napjaiban adta leányának a gyűrűt, hogy megóvja mostohaanyja ismét feltámadó gyanújától. A balvégzetű Deradal nem tudhatta, hogy ezzel mentette meg később vámpírrá váló leányát a „láthatatlan gyilkost kutató" inkvizítoroktól...

Az ördögi összesküvés látszatához, és főként a játékosok ellenlépéseinek elbírálásához a mesélőnek ismernie kell az előzményeket. Az est többi rémsége nem ennyire kőbevésett, bár egy részük elkerülhetetlen. A kalandozók ténykedése – hacsak nem rúgják fel idő előtt a mese menetét – az utolsó halálesetek megakadályozására fog szorítkozni, még ha elsőre szélesebbnek tűnnek is a távlatok. Ki tehát a bűnös, és mennyire?

– Deradal báró a látszat ellenére természetes véget ért – talán egy kicsivel az e korban elvárható idő előtt, de semmiképpen sem fiatalon. A dologban része volt heves, magabiztos természetének és utolsó vadászata során a tricerostól elszenvedett belső sérüléseinek. Pergamenlap nem maradt mellette!

Első felesége, Madia évekkel ezelőtt elhagyta, és csupán az új asszony, Ilnora és gyermekei, valamint az „igazi" leszármazottak közt volt több-kevesebb gyűlölködés. Ez azonban sosem csapott nyílt ellenségeskedésbe, már csak azért sem, mert néhány harapós hangulatú családi összejövetelt leszámítva a gyermekek szinte soha nem találkoztak.

– A játékosok legfőbb segítségére Estercion balladája lesz. Ennek elhangzása előtt jobbára tehetetlenül tapogatóznak, a cselszövő akadálytalanul mészárolgat. A nyomozók serénykedése a legkedvezőbb esetben is csak az elhalálozások egy részét hárítja el.

– Az első gyilkosságért Ilnora felelős – Fornaus halálát a puszta gyűlölködésen túl a minél nagyobb vagyonrész megkaparintása, a házon belüli biztos pozíció elnyerése motiválja. Az udvartartás két tompaagyú, félvilági mindenesét gondos, már hetek óta adagolt csendes fenyegetésekkel rávette, hogy az általa előkészített eszköz, nevezetesen egy Mors Putridával vastagon (túl vastagon) bekent fejsze segítségével szabaduljanak meg a bosszantóan tiszta lelkű Fornaus lovagtól. A páros ezt az első alkalommal végre is hajtja, amint az áldozatjelölt kikerül a vendégek látóköréből. A következményektől megrettenve a fejszét a halastóba dobják, majd a maguk egyszerű módján védekeznek az újra meg újra felmerülő rémképek ellen: bevonulnak a mosókonyhába, és belefognak a ház italkészletének módszeres elfogyasztásába. Mire Belletor a kapu őrzésére szólítja őket, a gyilkosság miatt érzett szorongásuk már nemigen ütközik át a holtrészegségen.

– Semalla a Hiwith-rend boszorkánya. A rendben elsajátított praktikák és a pályafutása során megérlelt jó adag, mélyen álcázott kegyetlenség kamatoztatásával először az anyja helyét „bitorló" feleséget, Ilnorát, majd féltestvéreit teszi el láb alól. Ilnora meggyilkolása a legbonyolultabb, de nem kevésbé hatásos. Semalla számos összetevőből kevert neki mérget. Az egyik fő alkotóelemet az anya kedvenc pezsgősbutéliájába tette, a másikat pedig szimpatikus gyertyamágia segítségével szórja szét a levegőben. Az adalékok önmagukban csak enyhe émelygést okoznak, s még azt is csak akkor, ha valaki hosszabb ideig áll a hatásuk alatt – innen a személyzet fejfájása napnyugta után. A mágikus kapcsolatot Ilnora viaszba öntött hajszála biztosítja, melyet még a gyertya teljes leégése előtt egy tüzetes vizsgálattal, majd egy sikeres Intelligencia-próbával lehet azonosítani. A kutató kénytelen az összes gyertyát végignézni, ugyanis mindegyiket körbefutó spirálminta díszíti. Ez – egy eset kivételével – nem több közönséges fekete viaszcsíknál.

A hajszál először csak gyanús, terhelő bizonyítékká a boszorkány szobájában rejtegetett vörös hajtincs felfedezésével válik.

– A fejetlenség Semalla látszólagos halálával kezdődik. A cselszövő ugyanis, hogy már az események kezdetén elterelje magáról a figyelmet, megrendezi saját halálát, és egy hétköznapi szolgálólány, Triabell alakjában folytatja gaztetteit. A Hiwitheknél tanult, módosított *Szépségvarázsnak* (lásd *Első Törvénykönyv*) csak egy hátránya van: visszaváltozásig (egy teljes napig vagy éjszakáig) viselnie kell a megváltozott alakot.

Ez a véres Medveölők támadása álcájában történik meg: a *Gyűlölet* varázslat hatására acsarkodó kutyák valójában Triabell testét tépték szét, de ez a marcangolás

után már nehezen azonosítható. Áruló jel azonban a szolgáló egyben maradt testrésze, a bal kéz is: ha valamely JK gyomra elég erős közeli vizslatásához, egy sikeres Intelligencia-dobással a bőr túl durvának tűnik, semmint egy házimunkától megkímélt boszorkányhoz tartozhatott volna.

– A gyilkosságok ettől kezdve hasonló mintát követnek, bár Semalla a holttestektől minden esetben egyedi, személyre szabott úton szabadul meg – tartja magát Estercion jóslatához. Módszere gyors és célratörő: folyamatosan az *Észlelhetetlenség* fedezékében mozog, bezárkózott áldozataihoz, pl. Ulprushoz az *Árnyékajtó* megnyitásával fér hozzá. A célpont közelébe jutva a *Kígyócsapás* gyűrűjével támad, a tehetetlen testet fojtóhurokkal intézi el. Szükség esetén térmágiával távozik, zárt helyeken előtte még újra lelakatol mindent a *Retesz* segítségével – bár varázsereje fogytával prózaibb kiutakhoz folyamodik. A gyűrűkkel – Triabell esetét leszámítva – nem foglalkozik. Meggyőződése szerint ugyanis ezek a kérlelhetetlen sorrendben előbukkanó „emléktárgyak" a hasáboltár minden szemlélőjében csak fokozzák a pánikot.

– A versben álló jóslatok körülményesen bár, de felhasználhatók a tetemeltakarító módszerek azonosítására, ezen túl a soron következő áldozat életének megmentésére is. Mint említettük, a jóslatok nem elhalálozási, hanem születési sorrendben szólnak, ami némi zavart okozhat.

Az első sor Fornausra és a Húsrozsdára, a második Semalla ál-halálára vonatkozik; a játékosok ezek ellen gyakorlatilag még semmit sem tehetnek. A vakrémület és a zavarodott tévelygés elharapózása miatt nem tarthatnak mindenkit egyidejűleg szemmel, de egy-két Parratich-örökös nyomon követésével esetleg tetten érhetik a gyilkost.

– Belletor „hideg köve" a kripta homlokzatáról fog lehullani, a kalandozóknak tehát – mivel ez az utolsó baleset – bőven jut idejük a csapda felfedésére. Ennek érdekében egy, az *Építészetben* jártas, esetleg törpe vagy kahrei tagjuknak kell feljutnia a kripta tetejére, ahol az omladozó kőtéglák közt egy Intelligencia-próbával észreveheti a kilazított tömböt. Nyomok nincsenek, a tettes csak a holdvilágos égen át érkezhetett (*Holdfényjárás* vagy *Lebegés* varázslatok).

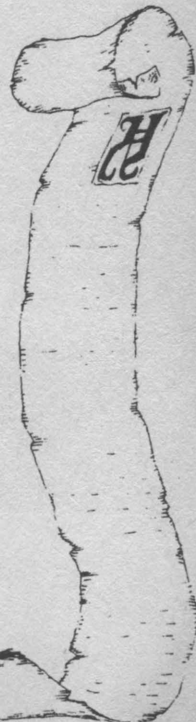
– Raimon balszerencsés esetben szintén a kripta táján végzi. Semalla utánamegy, és a fent ismertetett Asztrálcsapással azonnal az eszméletlenségbe löki. Testvérét az egyik oszlophoz láncolja, majd olajjal leöntve lángra gyújtja – a párbajhősnek ezen az úton nyílik módja sikolyát Domvikig hevíteni...

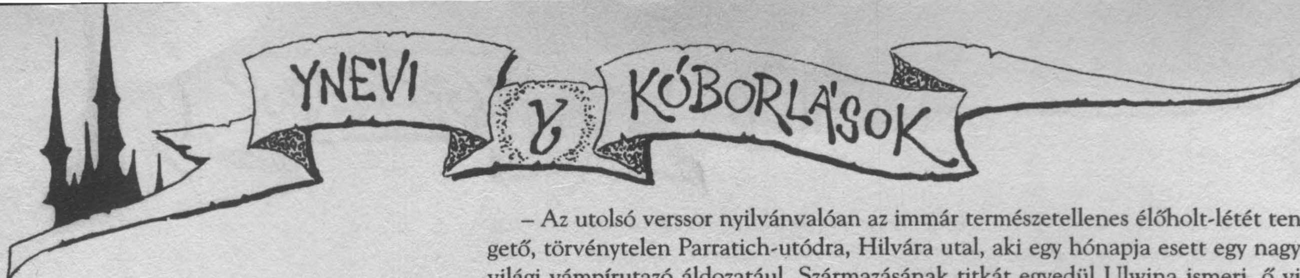
– A merülő csontok emlegetése elsőre elég homályos. Rövid fejtörés árán a hősök rájöhetnek, hogy a csontok csak valamely folyadékban tudnak merülni, s ott is csak akkor, ha a testet már leemésztette róluk valami. E feltételeknek csak a fészerben álló csersavas kád felel meg maradéktalanul, amelynek leengedésével Estercion öntudatlan testét a tettes már nem tudja hol feloldani. Ha őrséget is állítanak, a JK-k később könnyűszerrel rábukkanhatnak a dalnoklányt a kert aljnövényzetében vonszoló Semallára.

Előfordulhat, hogy a kalandozók következtetései nem jutnak tovább az udvari halastónál. Ezt bámulhatják, ameddig kedvük tartja – sekély, poshadt vízében legfeljebb Konrád és Bertold elkárhozott fejszéjét fogják megtalálni, és néhány, a Mors Putrida hatásától bomladozó, pépes halat. A fejszén maradt némi méreg.

A kád kiborítása esetén a tó körül megeshet még egy érdekes közjáték. A boszorkány üresen találja a savmedencét, majd hirtelen ötlettel elhatározza, hogy nővérét sav helyett egyszerűen vízbe fojtja. A sietség sajnos megbosszulja magát: a gyilkos épp csak víz alá nyomja Estercion fejét, majd abban a hiszemben, hogy áldozata eszméletlen lévén egykettőre megfullad, odébbáll. A gyűrű azonban megóvja tulajdonosát, akit a hősök így kihalászhatnak a posványból, és hosszas köhécselés után szóra is bírhatják.

– Ulprus halála a bezárt szobában igen borzongató. A bűnös őt is a szokásos módon bénítja meg, aztán az öngyilkosság látszatát keltendő, kötelet vet a nyakába és felhúzza a gyertyatartóra. Mindez véletlenül, de igen gyanúkeltő módon egybevág Raimon végzetteljes szavaival, melyekben önmaga fellógatására szólította fel a tolvajt.





– Az utolsó verssor nyilvánvalóan az immár természetellenes élőholt-létét tengető, törvénytelen Parratich-utódra, Hilvára utal, aki egy hónapja esett egy nagyvilági vámpírutazó áldozatául. Származásának titkát egyedül Ulwina ismeri, ő viszont csak a végső percekben, a végrendelet felolvasásakor rendül meg annyira, hogy ezt meg is ossza az esetleg ebben az irányban tapogatózó idegenekkel.

Válaszlépések

Az alábbiakat akkor érdemes figyelembe venni, ha a JK-k cselekedetei meghiúsíthatnák – az egyébként igen lazán felvázolt – cselekménymenetet.

Mi a teendő, ha a kalandozók:

– A gyilkosságok láttán a hatóságokhoz, a városi őrséghez, az uralkodóhoz stb. fordulnak?

Ez legfeljebb a kaland kezdetén, a Belletor-féle vesztegzár kihirdetése előtt jelenthet gondot. Apellálhatunk a hősi helytállásra, de valószínűleg sokkal hatásosabb lesz, ha utalunk a megfutamodás következményeire. A közvélekedés szerint ilyen nagy sietséggel csak az vonja ki magát a történtekből, aki maga sem egészen ártatlan!

– Úgy döntenek, nyeltek eleget a vérözönből, és távoznak?

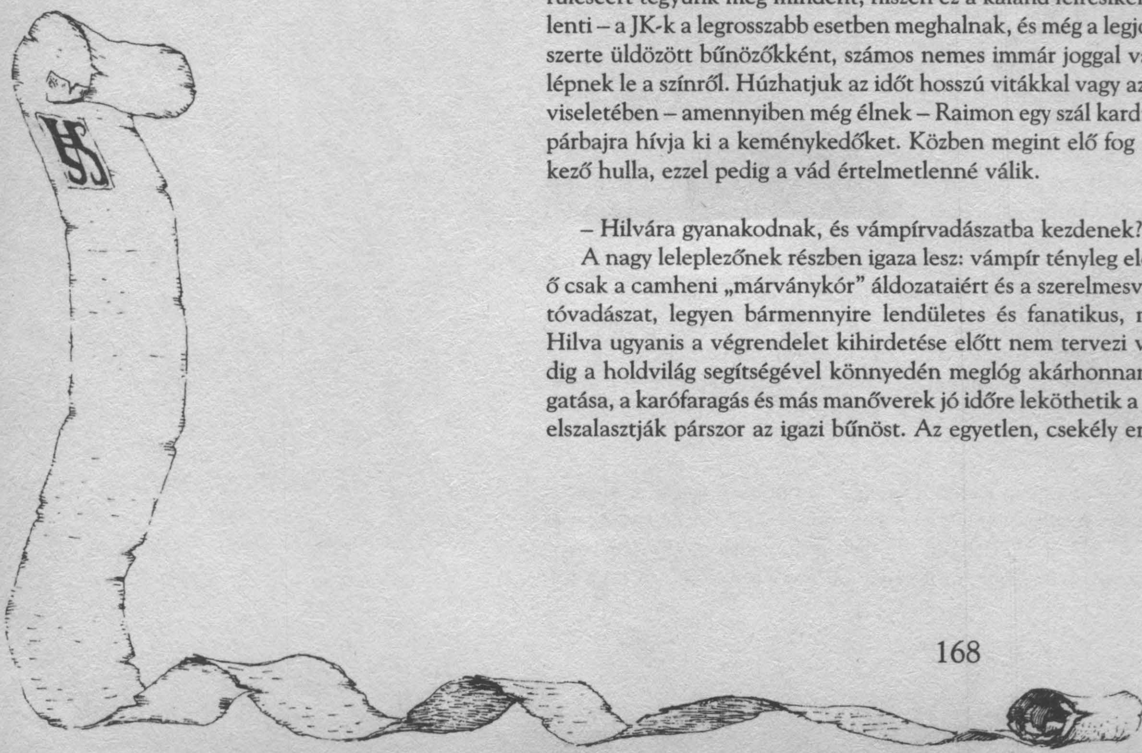
Ez eleinte könnyűnek tetszik, hiszen az udvarházat mindössze a magas, de nagyobbrészt őrizetlen kőkerítés zárja el a gondtalan külvilágtól. Timóton és félrészeg szolgáin kívül őrség sincs, és ők is csak a kaput tartják szemmel. A kerítésmászás tetőpontján természetesen Belletor rekedt hangja éri utol a menekülőket. A fentieknél sokkal súlyosabb magyarázkodás következik, és ha a JK-k nem állják a vádaskodást, könnyen a ház egy lelakatolt termében találhatják magukat, az – egyelőre még élő – kardforgatók őrizete alatt. A szép elméletet persze romba dönti egy menetrendszerű gyilkosság, mely a „tettesek" lebukásának dacára mégiscsak bekövetkezik; az inkvizítor erre kelletlenül bár, de szabadon engedi a foglyokat.

– Egy viszonylag ártatlan kívülállóban vélik felfedezni a gyilkost?

Amíg a sárdobálás szintjén marad, ez az eshetőség nem nagyon zavaró, legfeljebb a cselekményt lassítja. Komolyra akkor fordulhat, ha a hősök a vádlott ellenérveit mellőzve kézzel-lábbal le akarják tartóztatni a bűnöst. Az összecsapás elkerüléséért tegyünk meg mindent, hiszen ez a kaland félresikerültét, egyben végét jelenti – a JK-k a legrosszabb esetben meghalnak, és még a legjobb esetben is Shadonszerte üldözött bűnözőkként, számos nemes immár joggal vádolt lemészárlójaként lépnek le a színről. Húzhatjuk az időt hosszú vitákkal vagy azzal, hogy a család képviseletében – amennyiben még élnek – Raimon egy szál kardra, Estercion talán dalpárbajra hívja ki a keménykedőket. Közben megint elő fog kerülni a soron következő hulla, ezzel pedig a vád értelmetlenné válik.

– Hilvára gyanakodnak, és vámpírvadászatba kezdenek?

A nagy leleplezőnek részben igaza lesz: vámpír tényleg előfordul a közelben, ám ő csak a camheni „márványkór" áldozataiért és a szerelmesversekért felelős. A hajtóvadászat, legyen bármennyire lendületes és fanatikus, nem fog sikerrel járni, Hilva ugyanis a végrendelet kihirdetése előtt nem tervezi visszatérését, előtte pedig a holdvilág segítségével könnyedén meglóg akárhonnan. A szenteltvíz locsolgatása, a karófaragás és más manőverek jó időre leköthetik a JK-kat, akik így megint elszalasztják párszor az igazi bűnöst. Az egyetlen, csekély eredmény Hilva nappali



rejtekhelyének felfedezése lehet, de erre is csak a kripta teljes felforgatása után bukkanhatnak rá. Nem több ez egy láthatólag frissen megbolygatott kőkoporsónál, melynek fenekén ruhafoszlányok, pergamenfecnik és néhány szál friss, fekete rózsa van.

– Megidézik az áldozatok szellemeit?

Ez nem történhet meg, ha odafigyelsz. Egy lélek megidézése minimum 100 Mp igényű, és legalább 10. szintű varázslót kíván!

Amennyiben egyéb halottfürkésző varázslatokat használnának – dartoniták a *Búcsúpillantást,* más papok az *Eggyéválást,* a *Holtak Útját* –, csak kevés információt tudnak meg a gyilkos konkrét személyéről, mivel a halál pillanatában az áldozatok már nem voltak maguknál, nem látták orvul támadó, csuklyát viselő gyilkosuk arcát. Nézd át alaposan a fenti varázslatokat!

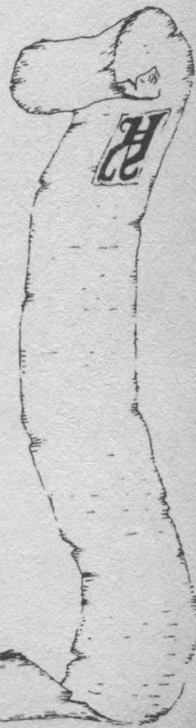
– Túl hamar kiderítik Hilva vámpírlétét?

Ez csak adott időben és helyen lehetséges: *Igaz szó, Hazugság Észlelése, Élet érzékelése* (élőholtat nem jelzi!), *Láthatatlanság érzékelése* mind jó papvarázslatok, de általában célzottan kell személy ellen alkalmazni őket, és a vámpírok amúgy is immunisak az asztrál-mentál operációkra...

A vámpírlányt egy egyszerű tükörrel nem könnyű leleplezni: a kastély népe szinte sosem terelhető egybe rendesen. Amikor végre felsorakoznak egyfajta *Testimoniához,* előbb-utóbb megszakad a folyamat, mert a már „tisztának" bizonyuló testvérek valamelyike áldozatul esik a következő csapásnak.

Ha másképp akarod elvonni a JK-k figyelmét, javaslom Donnamir vagy Aswad álvarázslatait, ha pedig minden kötél szakad, vesd be az Éjközép táján „megéledő", az udvaron keresztülcsörtető tricerost is. Mire legyőzik, a vizsgálódás kizökken eredeti menetéből.





VÉRSZÍN HOLD ALATT

4-5. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: Quiron-tenger, Feruggia szigete

IDŐPONT: P. SZ. 3690

Írta: Ávár Imre

Az alább következő kalandmodul kitűnő példa arra, miként is kell csupán a helyszínek, a főbb szereplők és egy általános cselekményvázlat ismertetésével olyan modulvázat készíteni, amelyben azután valóban kedvükre csaponghatnak a játékosok. Szinte nem is akadhat olyan szituáció, amelyre az alapos mesélő már jó előre föl ne készülhetett volna.

Külön említést érdemel az a profizmus, amellyel a szerző Ynevet kezeli, éppen ezért kiváltképp kedves volt számunkra ez a modul.

Az aprólékosan összegyűjtögetett elemeket megfelelőképpen sikerült ötvöznie saját elképzeléseivel, olyannyira, hogy mindazt, amit leírt, csak néhány helyen kellett hozzáigazítani a mi látásmódunkhoz, s legtöbb új ötlete remekül megállja a helyét önmagában is.

Maga a modul pedig elsőrendű csemege a Toron-, és Abaszisz-mániásoknak. Ha valaki egy-egy kifejezést nem ért, hozzájuk forduljon, alighanem tudják, hol lehet róla bővebben olvasni.

Kezdetét veszi a Sötét Együttállás előtt három nappal

A Pyarron szerinti 3690. esztendő
Harmadik halálhónapjában,
Darton tercének harmadik, „Csend" havában.

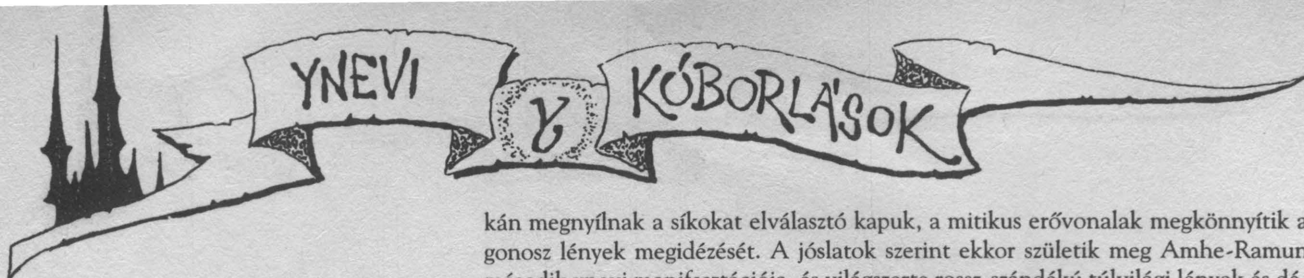
A Császári Korona 3540. esztendejében,
Tharr második, „Ködök" havában.

A Quiron-tengeren, az Abasziszhoz tartozó
Feruggia szigetén...



„... A Démon Szeme csillagkép minden évezredben néhány hétig ragyog csak az ynevi égbolton – tekintete kedvez a sötét praktikáknak –, azután visszahúzódik a Fekete Fátyol mögé, s csak a szeme sarkából tekint le a világra. Az Elátkozott Utas századonként tűnik fel, két éjszaka alatt bejárja az ynevi eget – ideje alatt megerősödik a külső síkok befolyása. A két égi jelenség tízezer évenként egyszer figyelhető meg egyidejűleg..."

Az ynevi csillagkalendáriumok a Pyarron szerinti 3690-es esztendőt a Sötét Együttállás éveként emlegetik. Maga az együttállás két éjszakára korlátozódik, de közeledte és múlta egyaránt befolyást gyakorol a mágikus praktikákra. A két éjsza-



kán megnyílnak a síkokat elválasztó kapuk, a mitikus erővonalak megkönnyítik a gonosz lények megidézését. A jóslatok szerint ekkor születik meg Amhe-Ramun második ynevi manifesztációja, és világszerte rossz-szándékú túlvilági lények és démonok törnek át Ynevre. Kétségtelen tény, hogy közeledtére mindenütt megerősödtek a titkos szekták, addig ismeretlen, sötét vallások szöktek szárba...

Előtörténet

Napok óta rejtélyes gyilkosságok tartják rettegésben Feruggia lakóit. Mivel az áldozatok jobbára külhoni idegenek és a helyi alvilág tagjai, ezért a város vezetősége alvilági hatalomátvételre, leszámolásra gyanakszik, bár besúgóik ezt nem erősítették meg. Egyre jobban kiélesedik a város két vezető családjának, a Mantecis- és az Amarth-háznak a szembenállása. Ebben a feszült időszakban készül eljegyzésére az Amarth-ház leányörököse egy gazdag aszisz kereskedő fiával, inkább apja, mintsem saját akaratából. Az eljegyzés előestélyén befut a kikötőbe egy toroni hajóraj, fedélzetén prominens személyekkel, érkezésük sokakban gyanakvást szül.

És már csak néhány nap van hátra a csillagjósok és mágiatudók által oly rettegve várt Sötét Együttállásig, melynek közeledtéről csak kevesen tudnak, de a sötét lelkületűek oly régóta várják eljövetelét.

Ekkor érkeznek a városba a játékosok a tengerről, valamilyen céllal, vagy a közelgő vihar elől menekülve, hogy aztán a természet szeszélyéből kifolyólag az elkövetkező napokban ne hagyhassák el azt.

Ki gondolná, hogy a szálak egy ember kezében futnak össze, és sötét tervei elérését szolgálják...

A hangulatról

Az időjárás – szinte szüntelenül zuhogó eső, a csak néha-néha felszakadozó sötét fellegek, a partot ostromló hullámok szüntelen dübörgése – adja meg a modul alaphangulatát.

Sötét, borongós, feszült. Nedves, szűk, sötét sikátorok, sötét vízű csatornák, víziutak, fellobbanó villámfény, égdörgés. A véres vízű pocsolyák és az égiháború szüneteiben felhangzó fegyvercsörgés, a harc hangjai.

Csak a néha-néha percekre, órákra kisütő nap, és a fényes báltermek oldják a feszültséget, mely ekkor sem szűnik meg, csupán lappang, hogy aztán a borús idő beköszöntével valami még rémisztőbbnek adja át a helyét.

Szüntelen intrikák, mélyen gyökerező ellentétek, gyűlölet és rettegés lengi be azt a közeget, ahol a játékosok mozognak. Az újra és újra feltett kérdés, vajon a helyes oldalon állunk?

És a háttérben az a megfoghatatlan valami, aminek hatására a legbátrabb szívekre is a félelem árnyéka vetül...

A mesélésről

A modul sokszínűségének hála, bár minden csapat ugyanazt a modult játssza, mégsem lesz két egyforma játék. Akadnak majd csapatok, amelyek a két ház valamelyikét fogják szolgálni, lesznek azok vendégei, és előfordulhatnak olyanok, akik küldetésben járnak, vagy csak a véletlen szeszélyéből kerülnek a szigetre.

Ez mind a KM-en múlik, aki a csapatát ismerve eldöntheti, hogy melyik mód szolgálja leginkább az ő és a csapat érdekeit.

Mivel már ebből is látható, hogy nem lesz egy közös vezérfonal, ezért elég sok feladat hárul a mesélőre.

Külön szerepelnek majd a modulban szereplő érdekcsoportok tervei, az NJK-k, és egy részletes, napokra, órákra lebontott kimutatás az eseményekről – úgy, mintha a JK-k ott sem lennének. Így a KM egy átfogó képet kap a felszín alatt húzódó feszültségekről, és a háttérben történő eseményekről, melyek természetesen megváltozhatnak majd a JK-k közbelépésével.

Az egyetlen esemény, amely – bármely oldal érdekeit szolgálják is a JK-k – minden felet egyaránt érint, a Szekta ténykedése, hogy elősegítsék Latenhuur, az egykori crantai kisisten eljövetelét. Ezért ezt választottuk közös szálnak, ennek megakadályozása jelenti a modul sikeres befejezését. Felismerni a háttérben a manipulációkat, hogy mindezek kinek a kezében futnak össze, és miért...

Ez elég nehéz feladat, de megoldható. Ha pedig valamelyik csapat nem jönne rá, az sem olyan nagy baj, a lényeg a játék, ami a többi szálon is érdekesen alakulhat...

A bemesélésről

Itt néhány „adventure hook" felsorolása következik, bár természetesen a KM maga is kitalálhat bármilyet a csapatának. Arra figyelni kell, hogy már itt eldőlhet néhány esetben az, hogy a csapat a modult melyik „oldalon" fogja lejátszani.

A parti egy hajón érkezik, gyakorlatilag véletlenül. A hajó megsérült, vagy csak elővigyázatosságból fut be a kikötőbe a készülő vihar miatt.

A partit a vőlegény családja küldi a városba, hogy biztosítsák az eljegyzés zavartalanságát. Nem mondanak konkrétumokat a partinak, de szeretnék elkerülni a bonyodalmakat. (Itt mindjárt három lehetőség is van. A csapat a Kobrákhoz tartozik, és azért mennek; vagy nem kötődnek ugyan a családhoz, de tartoznak neki egy szívességgel. A harmadik lehetőség, hogy nem tudnak a vőlegény ilyen irányú kapcsolatairól, csupán mint zsoldosok lettek felfogadva, hogy vigyázzanak a fiúra.)

A parti azért érkezik a városba, mert valamelyiküknek évekkel ezelőtt meghalt itt egy hozzátartozója – borzalmasan megcsonkítva, kitépett szívvel találták meg –, bosszút állni jöttek. A nyomok eltűntek, csak mostanában bukkantak fel információk, hogy esetleg itt található meg az elkövető. (Pl. ha a JK-k közt van ilanori bárd, vagy valamely bárdtestvériséghez tartozik, és az áldozat is annak volt a tagja; vagy a JK jó barátja, és most neki jutott a megtiszteltetés, hogy bosszút álljon haláláért.)

A parti ebben az esetben eleve nyomozási-rendcsinálási céllal érkezik a városba, úgyhogy nem gond őket berángatni a kalandba. Kevésbé tapasztalt szerepjátékosokból álló partiknak ajánlom, hogy a KM-e lehetőleg erőltesse ezt az utat.

A partit a Mantecisek bérelték fel legutóbbi ifini zsoldosgyűjtő útjukon.

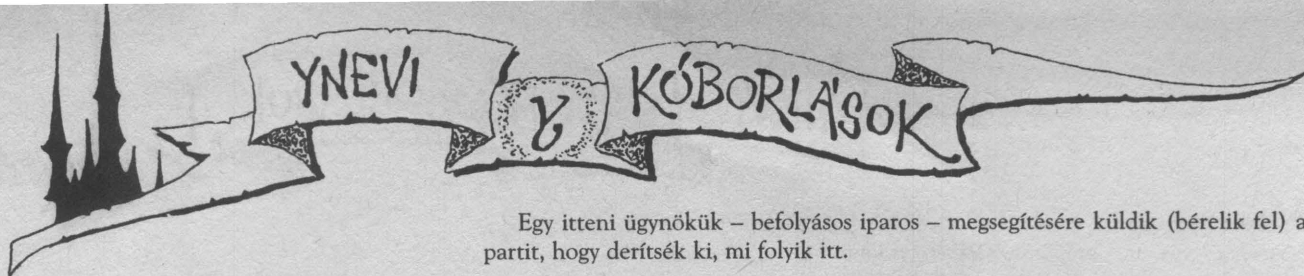


A parti egy, a Mantecisekkel üzleti kapcsolatban álló kereskedő kíséretében érkezik a városba.

A parti egy, az Amarth családdal üzleti kapcsolatban álló kereskedő kíséretében érkezik a városba.

A parti valamely tagja a két családdal távoli rokonságban áll, az eljegyzésre jött, néhány barátja elkísérte.

A csapat az Északi Szövetség megbízásából érkezett, akik felfigyeltek bizonyos Shulurból küldött titkos üzenetekre, melynek következtében hét hajót vezényeltek a szigetre.



Egy itteni ügynökük – befolyásos iparos – megsegítésére küldik (bérelik fel) a partit, hogy derítsék ki, mi folyik itt.

A parti enoszukei, akiket az Amarth családdal kapcsolatban álló *amatu* küldött, hogy felszámolják a Mantecisekkel kapcsolatban álló alvilági testvériség itteni kapcsolatait.

A partit egy független kereskedőház küldi a városba, azzal a céllal, hogy kössenek hosszú távú kereskedelmi megállapodást valamelyik Házzal a kettő közül. Persze előbb derítsék ki, hogy melyikkel érdemes...

Mint látható, van egy csomó opcionális indítási lehetőség, és a partik egy része ebbe se fog beleférni, ezekhez majd a mesélőjüknek kell kitalálni valamit... de ha lát példákat, akkor legalább ezek elemeit felhasználva építkezhet.

Feruggia

Feruggia története

A **város** eredete – a legtöbb északi városhoz hasonlóan – kyr időkbe nyúlik vissza. A fennmaradt írások szerint egykoron egy város állott itt, melyet a Calowynről érkezett idegenek építettek maguknak, akiket megbabonázott az Issosi-öböl lagúnáinak szépsége, és a sziget gyógyhatású hőforrásai.

Építettek hát egy várost Issoson, amely mintegy utolsó megálló volt a tenger déli partján lévő kyr kolóniák és az északi Toron tartomány között. A város felvirágzott, és hamarosan már nem csupán kikötő volt, hanem az enrawelli kyrek kedvelt pihenőhelye.

Nagyjából ennyi, ami a városról fennmaradt azokból az időkből.

Későbbi beszámolók emlegetnek egy katasztrófát, melynek következtében a szigetet elborította a tengervíz, és a virágzó kikötőváros a tenger mélyére süllyedt.

Ezután a legkorábbi fennmaradt írott források a P. sz. 3010-es évekből származnak. Ezek szerint Issos nem pusztult el teljesen, egyes részei még manapság is a víz fölé emelkednek, s néhány egykori kyr épület tornyai is a felszín fölé nyúlnak. A források megemlítik, hogy főképp kalózhajók kötnek ki az édesvízi forrásokból feltölteni a készleteiket, de olykor-olykor – az írások szerint – kereskedőhajók is kikötöttek vízért.

Mai formája mintegy 600 évvel ezelőtt kezdett kialakulni. Ekkor érkeztek a szigetre az első kereskedőcsaládok Toronból és a déli part városállamaiból, és az egykori kyr város romjain megalapították Feruggiát. A név aszisz eredetű, fehér várost jelent, arra utalva, hogy a hőforrásoknak köszönhetően gőzfelhők szálltak a tenger felett.

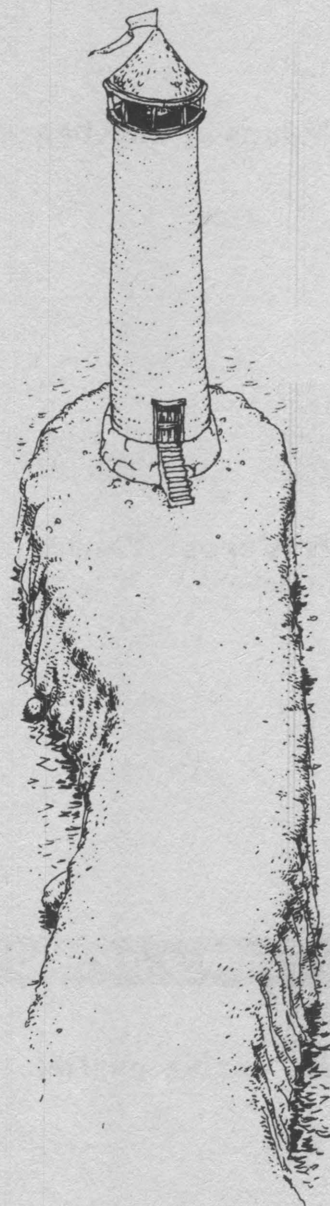
Feruggia ma

M**a Feruggia** virágzó, félszázezer lakosú kikötőváros. Bár sokan a Tengeri Városok közé sorolják, „független csatlakozott szövetségesi" státuszban részese Abasziszmak, a Baraad-szigethez hasonlóan. Ez abban jelentkezik, hogy mint az ország része, adót fizet a Nagykirály kincstárába, de az uralkodó nem szól bele a város döntéseibe, saját adóiba, csupán egy megfigyelőt küldhet, aki az érdekeit képviseli.

Emiatt a városban a vámok minimálisak, és sokan rájöttek, jobban járnak, ha a helyi kereskedőknek adják el az árut, mint ha valamely abasziszi kikötővárosban fizetnének súlyos vámokat. Bár a Nagykirály így elesik némi bevételtől, mégis jobban jár, mivel innen legalább az évi adó rendesen befolyik, míg más kikötők csak a töredékét fizetik be a beszedendő adónak.

A város kereskedői saját hajóikon szállítják tovább az árut, így nem kell beviteli vámot fizetniük. Ugyanez a helyzet az Abasziszból elszállítandó árukkal is.

Nem csoda hát, hogy Feruggia rendkívül gazdag város, és ez meg is látszik rajta.



Feruggia a Quironeia déli végén, az Abasziszt és a városállamokat elválasztó térségben található, a partoktól húsz tengeri mérföldre. A város világítótornyának fénye a partról is látható, és az errefelé uralkodó déli szél gyakorta hoz magával narancsillatot a horizonton emelkedő Idinal-hegység felől.

A mintegy százhúsz kisebb-nagyobb, részben természetes, részben mesterségesen kialakított szigeten épült várost 177 csatorna szeli darabokra, melyeken közel félezer híd ível át, ebből mindössze három a Nagy Csatornán. Több mint fél évezredes történelme során szinte minden valamirevaló építész rajta hagyta keze nyomát, így a városban a kyr és erv építészeti stílus mellett megtalálhatók – igaz, szinte elenyésző számban – a jellegzetes dzsad, pyarroni, shadoni formák is.

A Nagy Csatorna, a várost kettészelő mintegy hatvan láb széles víziút partján állnak a leggazdagabb helyi előkelőségek házai, vendégházak, és a város díszes színháza, a Rózsa. Gyönyörű paloták, gondozott parkok, fehér márvánnyal kövezett utak, híres mesterek szobrai, arannyal, ezüsttel borított tornyok, hidak. Itt található a Városi Tanács árkádsoros palotája, valamint a város pártfogó istenének, Antohnak márványzöld temploma.

A város maga a víziutak labirintusa. Minden háznak két bejárata van, az egyik az utcára, a másik valamelyik csatornára nyílik, nem csoda hát, hogy a gyaloglás mellett a közlekedés fő eszköze a canoce. Az egyes vízi és szárazföldi utakat általában az annak partján elhelyezkedő valamely jellegzetes épületről vagy szoborról nevezik el. Így a Tengerúrnő, Nagy Csatorna, mellett olyan neveket is találhatunk, mint a Fejetlen Szobor, a Síró Asszony és még sorolhatnám. A csatornák fölött átívelő hidak is a két végükben álló szoborról kapták nevüket. (Sellő-híd, Kard-híd, A delfinek hídja).

A város nevezetessége a Gőzfürdő, amely a tenger mélyéről feltörő hőforrások fölé épült. Ez a várostól elkülönülten áll, nem más, mint egy sziget annak szívében, melyet négy híd köt össze a város utcáival. Az egykoron kyr épületet dzsad építőmesterek hozták helyre, igy a jellegzetesen dzsad mintákkal ékített márványfalak fölött aranyozott kupolák merednek az égboltra. Az egykori Issos romjai is egyedül itt tűnnek elő a víz alól (a város más részein már rég elbontották őket). Közülük is kitűnik egy fekete márványobeliszk, mely mintegy ötlábnyira emelkedik ki a mély vízből, és egy tíz láb átmérőjű női szoborfej, melyet sokan Morgenával azonosítanak.

A Fürdő nyitott, bárki látogathatja, rendjére a város katonái ügyelnek. Itt a gyógyhatású vízen kívül gőzfürdők, szauna, masszázs, és egy Ellana-szentély várja a pihenésre vágyókat. Jó pénzért kitűnő borhoz és információkhoz is hozzájuthat az ember. A városbéli mendemondák szerint, mivel a fürdő az egykori kyr romokon épült, több helyen is csatlakozik a régi csatornákhoz. Hogy ez valóság vagy csak mendemonda, nem tudni, az viszont tény, hogy a fürdő 24 kisebb-nagyobb medencéje a víz alatt összeköttetésben áll egymással.

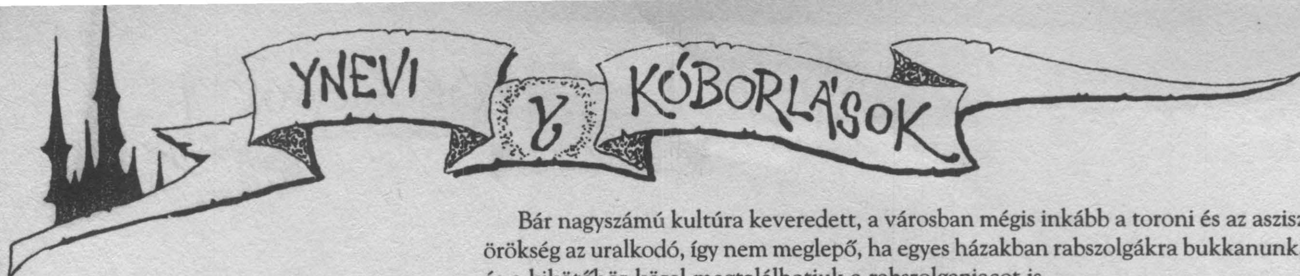
A feltörő gőznek, valamint a víz és levegő hőmérséklet-különbségének köszönhetően a Fürdőnegyed környékét mindig pára, köd borítja, kedvezve ezzel azoknak, akik nem akarják nagydobra verni terveiket. Nem csoda hát, hogy itt áll a legtöbb játékház, aréna, bordély, és itt tanyáznak az áfiumárusok is.



Az Arany Palota szomszédságában áll a híres óratorony, mely egy neves kahrei mester munkáját dicséri. Mindig pontos, és gongatással jelzi a pontos időt. (Éjközéptől a Felhőjárás órájáig 1-10 gongatás, majd Napközéptől ismét.)

A városban az évszázadok során a legkülönfélébb nemzetek fiai telepedtek le, így a nagyszámú aszisz és toroni lakosságon kívül találhatunk erveket, dzsadokat, pyarroniakat, dwoonokat, tarranokat, tiadlaniakat, gorviki kolóniát, és még egy törpe építőmester is a várost választotta lakhelyéül.

A városba érkezők magukkal hozták vallásukat is, így az uralkodó hiten kívül (Antoh) szinte minden vallás templomai, kegyhelyei, szentélyei is fellelhetők. (A rossznyelvek szerint még a Romlás Virágainak is van itt kisszámú követője). Érdemes megemlíteni, hogy Antoh után a legtöbb híve a toroni Tharrnak van. A két egyház tagjai ugyan gyűlölik egymást, ám mégis megelégszenek egyfajta állóháborúval, melynek kimenetele egyelőre erősen kétséges.



Bár nagyszámú kultúra keveredett, a városban mégis inkább a toroni és az aszisz örökség az uralkodó, így nem meglepő, ha egyes házakban rabszolgákra bukkanunk, és a kikötőhöz közel megtalálhatjuk a rabszolgapiacot is.

Város a mélyben

A **városlakók** között számos legenda kelt szárnyra arról, hogy az egykoron víz alá süllyedt kyr város egyes részei még manapság is megközelíthetőek. Sokan a Fürdőház alatti járatokra esküsznek, míg mások szerint a város egyéb részein is le lehet jutni az egykori Issos alatt húzódó elöntött városba.

Tény, hogy néhányszor már rábukkantak ilyen lejáratokra, de azokat a Városi Tanács vagy őrizteti, hogy semmiféle bajkeverő ne rejtőzhessen el ott (hiszen az ő érdeklődésüket is felkeltette a mélyben rejtőző esetleges kyr kincs), vagy pedig beomlasztotta.

Kétséges azonban, hogy a két tolvajklánon kívül bárki is kísérletet tett volna ezek feltárására, vagy megpróbálta volna használatba venni.

A Városi Tanács
(A Baleo)

A **város** vezető testülete, mely hagyományosan 13 főből áll. Ők döntenek a Feruggiát érintő problémákról, kiadásokról, ők alkotják a törvényhozó és bírói testületet, az ő fennhatóságuk alá tartozik a város katonasága.

Tagjai minden esetben a város nemesei és gazdag kereskedői – a tanácstagokat közel kétszáz esztendeje ugyanazok a családok delegálják –, és az aszisz Nagykirály megbízottja.

Jelenleg a Tanács három klikkre tagozódik. Az egyik az aszisz megbízottat támogatja, a másik az Amarth-ház befolyása alá tartozik, míg a harmadikba a magukat „független"-nek nevezők tömörülnek.

Mivel az erőviszonyok meglehetősen kiegyenlítettek, ezért gyakorta előfordul, hogy a döntéseket hosszúra nyúlt viták és kompromisszumok árán lehet csak meghozni.

A Tanács jelenlegi tagjai

Az aszisz-pártiak

Afaremasz Dienzio (az aszisz Nagykirály megbízottja)

Hefur Cadeidric (gazdag kereskedő, a Teyhsi Kalmárszövetség feruggiai képviselője)

Helmurs Grin (aszisz nemes; családjának nagy birtokai vannak az anyaországban)

Tarmil Woakin (a család vérvonalát kyr ősökre vezeti vissza, de házassága révén kötődik egy nagykirályhű hercegkapitányi házhoz, a Dal Rasziszokhoz is)

Laek Stinionis (egy nemesi ház feje, eléggé eladósodott, Dienzio „megvásárolta")



Az Amarth-ház hívei

Nayred Amarth (nemes, gazdag kereskedő, a Ház feje).

Kigan Adway (gazdag borkereskedő a Quiron-tenger környékén)

Ethand Datram (nemes: hatalmas kereskedőflottával rendelkezik – rossznyelvek szerint néhány hajója kalózkodik is)

Lugnus Croan (kereskedő: anyagi függésben van az Amarth-háztól)

A függetlenek

Muran Mantecis (a Mantecis-ház feje, de betegsége miatt a fia, Rengor képviseli)
Durin Olgoloth (törpe építészmester, ő képviseli a polgárok érdekeit)
Beath Briwayn (a halászok céhének vezetője)

Croinn Belo Charemis (Shadonból betelepült gazdag nemesi ház vezetője. Ő egyik csoportosuláshoz sem tartozik.)

Minden nemesi ház és céh magánhadsereget tart fenn a városban, amivel a saját épületeit, raktárait őriztetheti. Ez a Ház gazdagságától függően általában 30-200 harcos között mozog, míg a város közterületeinek, középületeinek őrizetét a Városi Gárda látja el.

A Városi Gárda

Mintegy 300 katona alkotja. Ők őrzik a Tanács épületét, az Arany Palotát, a köztereket, középületeket, a Városi Börtönt. Ők járőröznek a város utcáin gyalog vagy gyorsjárású canocéikkal, és ők adják a kikötő bejáratát örző erőd személyzetét is.

Tengerkék posztókabátot viselnek, mellrészén a város aranysellős címerével. Sötétbarna posztónadrágot, bakancsot, és acélsisakot hordanak. Fegyverzetük rövidkard, könnyű számszeríj és alabárd.

Tizenkettes csoportokban járőröznek egy tíznagy vezetésével.

Jellem: Rend
Vallás: Antoh
SFÉ: 2 (sodronying)
MGT: 1
ÉP: 8/11
FP: 31/45
Pszi: -
Asztrál ME: 3
Mentál ME: 5
Tám/kör: 1
Gárdista/tíznagy
KÉ: 13/20
TÉ: 18/29
VÉ: 78/91
CÉ: 22
Sebzés: +1

Miről hallani a városban?



Néhány ember eltűnt az elmúlt napokban, senki sem tud róluk semmit. Semmilyen összefüggés nincs az esetek közt, azok, aki előkerültek, mindannyian az alvilághoz tartoztak. (Kivéve egy utazót, de hát az idegeneknél nem tudni.) Hová tűnhettek a többiek?

Mit akarnak itt a toroniak? Évek óta nem láttunk itt ennyi hadihajót. Biztosan megint megszaporodtak a tengermelléken a kalózok. (A Nagykirályt akarják bosszantani, az egyik boszorkánymestert szállítják stb.)

Egy őrült dzsad van napok óta a piactéren, aki arról papol, hogy lenn délen a nagy sivatagban hamarosan (szerinte három nap múlva) alászáll egy ősi isten (valamilyen embertelen fajé) és pusztulást hoz a világra. Szent háborúba hívja a harcosokat. (Ha a JK-k meghallgatják, kiderül, hogy ez egy dervis, aki Amhe-Ramun alászállásáról beszél. Megemlíti a három nap múlva bekövetkező Sötét Együttállást.

Vajon az eljegyzés alatt kirobban-e az Amarthok és a Mantecisek közt az ellentét, vagy tudnak uralkodni magukon?

...és még bármi, amiről a KM úgy gondolja, jó, ha a JK-k fülébe jut.



A kettészakadt család

Feruggia alapításakor érkezett a szigetre a toroni Amarth-Mantecis ház. Bár nem tartozott a toroni Nemesi Házak közé, meglehetősen nagy hatalommal rendelkezett. Mivel azonban az óhazában nem tudta kiaknázni lehetőségeit, máshol próbálkozott. Hamarosan Feruggia egyik legfőbb hatalmi tényezőjévé vált. Néhány évszázadon keresztül ez így is volt, azonban közel háromszáz esztendeje egy ikerszülés következtében kétségessé vált az öröklés. Bár az egyik gyermek közel egy perccel idősebb volt, a ház feje mégis úgy kívánta, hogy egyformán örököljenek.

Ezért hát úgy rendelkezett, hogy halála után váljon ketté a családnév és a családi címer, és megalkotta az ún. „Egyezséget", mely szerint, ha valamely családnak nincs fiúörököse, akkor a két név ismét egyesül.

Így hát a család kettévált az Amarthokra (ezüstgyűrű zöld alapon) és a Mantecisekre (fekete oroszlán).

A két család igen jó kapcsolatban állt, azonban amikor a Mantecis-háznak nem jól alakultak a dolgai, a viszony elmérgesedett. Egyre jobban szegényedtek, míg az Amarthok gazdagodásnak indultak. Ekkor kezdődött az a felszín alatti harc, amelynek következményei most már forrpontig juttatták a két család viszonyát, s amely már többször is rejtélyes betegségekhez és halálesetekhez vezetett mindkét családban.

Az Amarth-ház

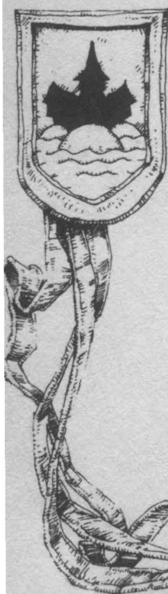
A Mantecisekkel ellentétben a Ház mindig is virágzott, és vagyonát egyre csak gyarapította. A Ház vezetői mindig jó kapcsolatot tartottak fenn a Sárkányligával, a Theysi Szövetséggel és a Baraad-szigetek kyr-toroni kalmár pátriárkáival. Kereskedelmi kapcsolatai lévén kapcsolatban áll egy toroni Magános Házzal is. Pénzét dzsad bankházakban tartja, hajói szinte Ynev minden részére eljutnak. Raktárházakat tart fenn a Quiron-tenger és a Gályák tengere partvidékén, számos távoli kereskedőházzal áll kapcsolatban.

A másik Ház elszegényedése nem kerülte el az Amarthok figyelmét, sőt bizonyos csatornákon keresztül még ők is segédkezet nyújtottak hozzá. Egyesíteni szeretnék a két Házat, ám az Amarthok vezetése alatt.

Ez a versengés csak mintegy tíz évvel ezelőtt vált véresen komollyá, amikor Nayred Amarth felesége és fiúgyermeke egy rejtélyes betegségben meghalt. Amarth a Manteciseket gyanúsította, de sosem sikerült bizonyítékot szereznie bűnösségükre és az „Egyezség" megszegésére. Ekkor elhatározta, hogy kerül amibe kerül, tönkreteszi a másik Házat. Elkezdte felvásárolni annak adósságait a hitelezőktől, és a maga oldalára állította az üzletfelei egy részét. Amikor Rengor átvette a Mantecis-ház vezetését, az ellenségeskedés nyílttá vált. Szinte mindennapossá váltak a városban a két Ház közti kisebb összetűzések (bár ez nem vált nyilvánossá, hajóik gyakorta kalózkodtak a másik rovására).

Amikor a Mantecis-házba beépített emberek információt hoztak arról, hogy a Ház Enoszukével is kapcsolatban áll, Nayred is kapcsolatot keresett egy ottani amatuval, akinek meggyűlt a baja a tatako-szosi harci drogoktól elbódított harcosaival.

A Sasurr- és az Amarth-örökös eljegyzése révén még nagyobb hatalomra tehet szert, és hamarosan eljön az idő a Mantecisek tönkretételére.



A Ház jelenleg a város leggazdagabbjai közé tartozik. Több palotát is fenntart a Nagy Csatorna mentén, de van palotája Ifinben is. Kereskedelmi hajóflottája hatalmas. Feruggiában a Ház központja az Amarth Palota, amelynek márványból készült falai és aranyozott szobrai talán még az Arany Palota ragyogását is elhomályosítják.

Nayred Amarth

Az **Amarth-ház** jelenlegi feje. Az ötvenes évei elején járó férfi, akin még látszik a kyr ősök vére. Haja ősz, arcát rövid, ősz szakáll keretezi. Arcvonásai nemesek.

Nyugodt, higgadt, lassan, kimérten beszél, sosem hamarkodja el a döntéseit. Mozdulatai is nyugodtak, de tekintélyes izmok feszülnek ruhája alatt. Látszik, ha kell, kegyetlen is tud lenni, és nem szorul katonái segítségére, hogy végezzen valakivel.

Megnyerő modorú, közvetlen, igazi úriember.

Egyszerű ruhákat visel, melyek bár a legdrágább anyagból készültek, kerülik a hivalkodó díszítéseket. Fegyvert sosem visel.

Egy hatalmas szelindek kíséri általában, akit csak Otlokirnak hív. Előszeretettel bosszantja ezzel az aszisz követet, akivel mégis valamilyen különös baráti kapcsolatban állnak. A kutyát gyakran produkáltatja vendégei előtt megmutatván, hogy Otlokir milyen „hűséges", „engedelmes", „tanulékony" „kutya".

Az aszisz követ, annak felesége, az Abu Baldek-i „Emír Rózsája" bankház itteni képviselője, Kerim al Abdul, és Antoh főpapja mindennapos vendég a házában.

Larilat Amarth

Nayred 17 éves leánygyermeke. Külsőleg szinte teljes mása anyjának, akinek szépsége közismert volt. Arcvonásai egyértelművé teszik erv származását. Bőre hófehér, szemei zöldek. Hosszú, fekete haja csigákban omlik vállára. Mozdulatait lágyság, kecsesség jellemzi.

Házitanítóinak köszönhetően meglepően művelt, és legalább annyira ügyesen forgatja a szavakat, mint rövidkardnak is beillő hosszútőrét.

Viselkedése kedves, természetes, semmi megjátszás, képmutatás nincs benne.

Szereti a kéket és a halványbarna, földszín árnyalatokat, ruháiban is ezek a színek dominálnak. Ékszert szinte egyáltalán nem visel, kivéve egy vékony aranyláncon lógó medált, amelyben egy kis miniatúrán édesanyja festménye látható.

Szerelmes a Ház fiatal fegyvermesterébe, de apja döntése értelmében Laranhoz megy férjhez.

A Ház emberei

Refonorius

6. szintű varázsló, a Ház biztonsági főnöke

A **negyvenes** évei közepén járó férfi. Északi származású, Doranban nevelkedett. Közepes termetű, köpcös testalkatú. Enyhén kopaszodik, sötét hajába ősz szálak vegyülnek. Bal fülében apró rubinkő.

Ruházata nem utal kasztjára. Csizmát, sötétbarna nadrágot, fehér inget és ezüstgombos bársonykabátot visel, derekán fegyverövön hosszútőr és kézi nyílpuska.

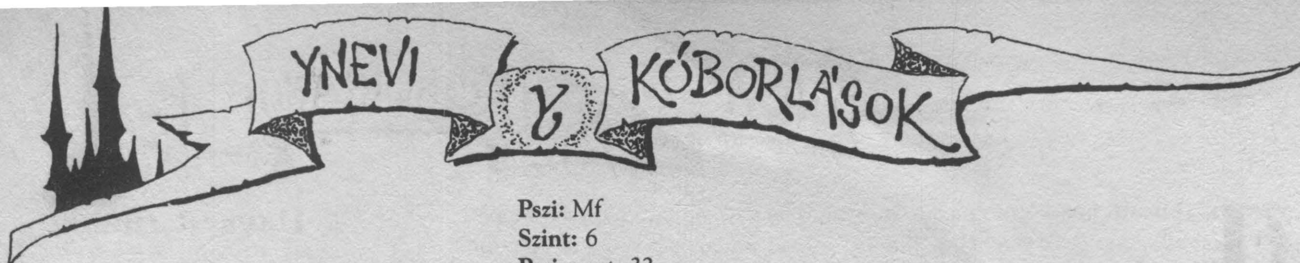
Már negyed évszázada áll a Ház alkalmazásában, alá tartoznak az Amarth Palota és a család biztonságára vigyázó testőrök, illetve a más Házakhoz beépített ügynökök.

Rá van hangolva a ház elég erős rúnaterme, így ő az egyetlen, aki képes a palotában varázsolni.



Ajánlott képzettségek:
Fegyverhasználat **Af**, Írás-olvasás **Af**, Hadvezetés **Af**, Úszás **Mf**, Hajózás **Af**, Nyelvek (közös **5**, toroni **4**), Politika/Diplomácia **Mf**, Emberismeret **Mf**, Kínzás **Mf**, Etikett **Mf**

Jellem: Rend
Vallás: Pyarron
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 11
FP: 48



Pszi: Mf
Szint: 6
Pszi-pont: 32
Asztrál ME: 58
Mentál ME: 63
Mana-pont: 60
Tám/kör: 2
KÉ: 30
TÉ: 49 Sebzés: 1k6+2
VÉ: 106
CÉ: 7

Nasin Ethand

5. szintű harcos, a Ház fegyvermestere

A **húszas** évei végén járó erv származású férfi. Magas, karcsú. Nem rendelkezik kiemelkedő izomzattal, viszont rendkívül gyors és fürge mozgású. Már mozdulatairól is látszik, hogy kiváló harcos. Rövid, sötétbarna haja, zöldesbarna szeme van.

Fekete, ezüstgombos ruhát visel. Csizmát, posztónadrágot, inget, bőrkabátot. Derekán fegyverövön hosszúkard és tőr.

Öt éve áll a ház szolgálatában, egy kalózhajóról szabadították ki, ahol rabszolga volt. Látszott rajta, hogy nemesi származású, de múltjáról nem hajlandó beszélni. Kiszabadítójának hűségesküt tett, s miután számtalanszor bizonyított, két évvel ezelőtt ő lett a Ház fegyvermestere.

Ajánlott képzettségek:
Fegyverhasználat **Mf**, Kétkezes harc **Mf**, Írás-olvasás **Af**,
Hadvezetés **Af**, Úszás **Mf**, Hajózás **Af**, Nyelvek (közös **5**, toroni **4**), Mágiaismeret (BM, Boszorkány) **Af**, minden másban megegyezik az ereni kékköpenyesekével.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Pyarron
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 14
FP: 54
Pszi: -
Szint: -
Pszi-pont: -
Asztrál ME: 39 (épített)
Mentál ME: 36 (épített)
Mana pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 35 (hosszúkard 41, tőr 45, hajítótőr 45)
TÉ: 59 (hosszúkard 73, tőr 67, hajítótőr 70) **Sebzés:** 1k10+1/1k6/1k6
VÉ: 106 (hosszúkard 122, tőr 108, hajítótőr 108)
CÉ: 13



Az Amarth-ház katonái

175 fő, ember harcos

A **Ház** magánhadseregét alkotják. Nagy részük aszisz, de vannak köztük toroni származásúak is. Biztos megélhetést kapnak, a kiképzésükért Nasin felel, aki keményen megdolgoztatja őket. Odafigyel a kiképzés minőségére, és csak azok maradhatnak, akik komolyan veszik a feladatot. Közülük kerül ki az a harminc fő, akik a testőri feladatokat ellátják. Ők még számtalan alvilági képzettségben is jártasak.

Hajókat kísérnek, a ház, a raktárak védelméért felelnek, olykor-olykor pedig néhányan elkísérik Nayredet ifini útjaira. Rövidkardokkal, tőrökkel, könnyű szám-

szeríjakkal vannak felszerelve. Jó páran képzettek a víz alatti harcban és a búvárkodásban.

Fekete, ezüstgombos ruhát viselnek. Bakancsot, nadrágot, zekét, kabátot, mellrészen a Ház címerével.

Jellem: Rend (néhány Káosz vagy Halál)
Vallás: Változó
SFÉ: 2 (bőrvért)
MGT: 1
ÉP: 8
FP: 26
Pszi: -
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 5
Tám/kör: 1
KÉ: 25 (rövidkard 39)
TÉ: 44 (rövidkard 56) **Sebzés:** 1k6+1
VÉ: 85 (rövidkard 97)
CÉ: 15 (könnyű számszeríj 31) **Sebzés:** 1k6+1

Egyéb NJK-k

Ide tartoznak a Ház szolgálatában álló hajóskapitányok, matrózok, a házban dolgozó szolgák, cselédek. Ezek értékei nem kerülnek leközlésre, mivel a JK-k nem valószínű, hogy összetűzésbe kerülnének velük.

A Mantecis-ház

Az utóbbi évszázad nem sikerült túl jól a családnak. Több üzletük is balul sült el, és a végére már csak a régebben kivívott tekintélyüknek, és hitelezőiknek köszönhették, hogy talpon maradtak.

Muran Mantecis idejében sikerült megállítani ezt a hanyatlást, de ő sem tudta visszaadni a család régi hatalmát.

Rengor Mantecis – legfőbb tanácsadója, Mognus (leírását lásd később) befolyására – különös terveket szőtt.

Amikor eljött az ideje, félreállította apját, és annak betegségére hivatkozva kezébe vette a család irányítását. Megegyezett a városban lévő egyik tolvajklán, a Hálószövők vezetőjével, majd egy elég merész vállalkozásba fogott. Gyorsjárású hajóin bódítószereket és abbitot csempészett Enoszukére, aranyért és enoszukei selyemért cserébe.

Az Ég Alatti Császárságban egy ottani alvilági szervezettel vette fel a kapcsolatot, s az együttműködés mindkét fél számára hasznosnak bizonyult. A Mantecisek csempészhajói a partoktól néhány mérföldnyire átrakodták az áruikat a tatako-szosi dzsunkáira, és raktáraikat az enoszukei selyemmel és arannyal feltöltve tértek vissza a Quironeiára.

A család gazdagodásnak indult, bár adósságai egyelőre nem csökkentek látványosan – lévén, hogy az új hajók sok pénzbe kerültek –, de a gazdagság illúziója már ott lebegett a szemük előtt.

Rengor az Amarthokat okolta családja jelenlegi helyzetéért, ezért ahol lehetett, keresztbe tett a másik Háznak. Ennek köszönhetően az utóbbi öt évben ismét versengés alakult ki a két Ház között, a Mantecis-ház pedig a Baleóban az Amarthokkal szembehelyezkedő ún. „Függetlenek" vezetőjévé vált.

Mivel az Amarth-ház jelenleg örökös nélkül van – lévén, hogy leánygyermek közvetlenül nem örökölhet, és unoka, férj még nincs –, Rengor joggal reménykedhetett abban, hogy a két család vagyona az ő keze alatt ismét egyesülhet.



Ezért nagyon kellemetlenül érintette a hír a Sasurrok és az Amarthok tervezett frigyével kapcsolatban; valóságos dührohamot kapott. Úgy érezte, mintha ez egy, a személye ellen irányuló támadás volna. Mivel gondosan ügyelt arra, hogy a Nagykirály vagy a Sasurrok mentalistái ne hozhassák kapcsolatba a Sasurr-örökös megölésével, vagy az „Egyezség" megszegésével, ezért megbízta Mognust, hogy oldja meg a helyzetet, de ő semmiről sem akart tudni.

Rengor Mantecis

A **Mantecis-ház** jelenlegi formális vezetője. Miután apját, Muran Mantecist félreállította, ő lett a Mantecis-ház első embere. Magas, karcsú, a húszas évei végén járó, izmos férfi, még látszanak rajta az egykori kyr ős vonásai. Haja fehér, arcvonásai nemesek, kék szemeiben némi zavarodottság látszik. Néha szörnyű dühroham jön rá, ilyenkor tör-zúz, nemegy rabszolga szerzett már sérüléseket kezeitől. Ilyenkor elég nehéz lecsillapítani, leggyorsabban egy bizonyos szer hat, amit apró üvegcsében visel ujjasa zsebében.

Rendkívül intelligens, vág az esze, mint a borotva, kiváló fizikai erőnlétét és harci tudását pedig a Ház fegyvermesterének és a családi arénában aratott győzelmeknek köszönheti. Viselkedése azonban gyakorta kiszámíthatatlan, szinte kapkodó.

Az Amarth-házat gyermekkora óta gyűlöli, bár Larilathoz vonzódik. Ha tehetné, akkor elvenné feleségül, így a két Ház is egyesülne. Gyakran eljátszadozik ezzel a gondolattal.

Mindig díszes ruhát visel, de lehetőleg olyan szabásút, ami nem akadályozza a szabad mozgásban. Ez általában csizma, bársonynadrág, ujjas. Oldalán hosszúkard lóg, markolata kopottas, látszik, hogy használják is. Mozgása is tapasztalt harcosra utal.

Igen művelt, több nyelvet beszél, jártas a politikában.

Jellem: Káosz
Vallás: Tharr
SFÉ: 4 (abbitacél láncing)
MGT: 0
ÉP: 12
FP: 56
Pszi: -
Szint: -
Pszi-pont: 18
Asztrál ME: 30
Mentál ME: 31
Mana pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 37 (hosszúkard 43)
TÉ: 62 (hosszúkard 76) **Sebzés:** 1k10+2
VÉ: 110 (hosszúkard 126)
CÉ: 8

Muran Mantecis

A **Mantecis-ház** vezetője. Az ötvenes évei közepén járhat, de a betegség megtörte, ezért valóságos aggastyánnak látszik. Néhány rabszolgán és Rengoron kívül senki sem léphet be a szobájába, így nem derülhet ki, hogy különféle bódítószerek hatása alatt áll.

A Ház emberei

Fohann

5. szintű harcos, Rengor szolgálatában álló vizitor



Zömök termetű, izmos, a negyvenes évei elején járó aszisz férfi. Bőre sötét, haja göndör, fekete, szemei sötétkékek. Arca bal felén egy hosszú forradás húzódik a szemsaroktól a szájszélig, amit a Mantecis család szolgálatában szerzett évekkel ezelőtt. Füleiben apró aranykarikák.

Csizmát, sötét posztónadrágot, fehér inget és hasítottbőr, fűzős zekét visel. Derekán vastag bőröv, rajta tőr és hosszúkard. Kezein bőr alkarvédők, mindkettőben egy-egy hajítótőr, akárcsak csizmaszárában.

Közel két évtizede áll már a Mantecis család szolgálatában, ő vezeti a család katonáit. Rengor apját szolgálta, a fiú tőle sajátította el a fegyverforgatás alapjait. Számtalanszor szerzett sebet a Ház szolgálatában a szigeten és messzi vizeken. Életét adná bármely tagjáért. Amikor a fiú került a család élére, neki ajánlotta fel szolgálatait, mostanra azonban kétségek gyötrik.

Eddig mindig becsülettel szolgálta a családot, azonban az utóbbi idők eseményei nemigen tetszenek neki. Igaz ugyan, hogy a család anyagilag fellendült, és gazdagodni kezdett – de milyen eszközökkel? Nem kerülte el figyelmét sem a csempészet és az ajzószerekkel való kereskedelem, sem a hajóskapitányok kalózkodása. Nem nézi jó szemmel Mognusnak a fiúra gyakorolt befolyását, őt hibáztatja, hogy az rossz útra tévedt. Emiatt nemegyszer összetűzésbe is keveredett a főtanácsossal, amiből csak ritkán került ki győztesen. Ha nem kötné az esküje és a fiú apjának tett ígérete, akkor már régen elment volna. Már nem bízik abban, hogy jóra fordulhatnak a dolgok, de igyekszik visszatartani a fiút a meggondolatlan cselekedetektől.

Ha valaha is megtudná, hogy Rengor nem az a „jófiú", akinek a képe benne él, és hogy ő tette apját a kábítószerek rabjává, habozás nélkül megölné, és esküjét semmisnek nyilvánítva elmenne, de el sosem árulná. Még él benne a régi lupár közmondás: „A becsületem az életem."

Ajánlott képzettségek:
Fegyverhasználat **Mf**, Kétkezes harc **Mf**, Írás-olvasás **Af**, Hadvezetés **Af**, Úszás **Mf**, Hajózás **Af**, Nyelvek (közös **5**, toroni **4**)

Jellem: Rend
Vallás: Pyarron (Antoh)
SFÉ: 1 (bőrruha)
MGT: 0
ÉP: 14
FP: 54
Pszi: -
Szint: -
Pszi-pont: -
Asztrál ME: 7
Mentál ME: 4
Mana-pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 35 (hosszúkard 41, tőr 45, hajítótőr 45)
TÉ: 59 (hosszúkard 73, tőr 67, hajítótőr 70) **Sebzés:** 1k10+1/1k6/1k6
VÉ: 106 (hosszúkard 122, tőr 108, hajítótőr 108)
CÉ: 6



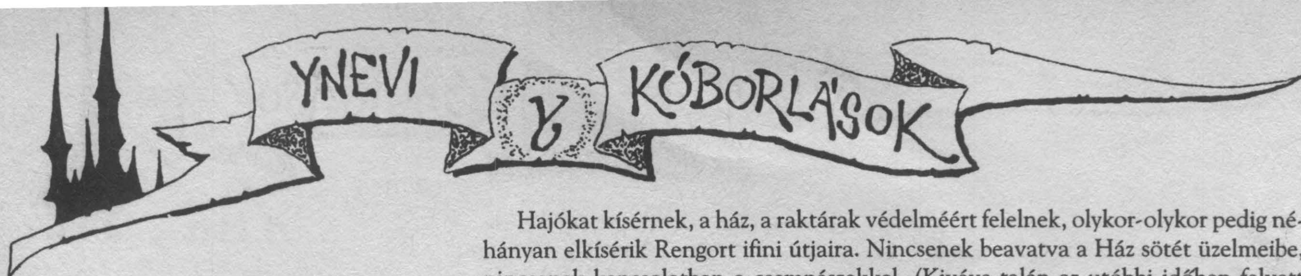
A Mantecis-ház katonái

120 fő, ember harcos

A Ház magánhadseregét alkotják. Nagy részük aszisz, de vannak köztük a Városállamokból érkezettek, és kis számban toroni származásúak is. Jó néhányan még az idősebb Mantecis alatt álltak a család szolgálatába, de az ifjú Rengor mostanában megnövelte a létszámukat idegenből jött zsoldosokkal.

Biztos megélhetést kapnak, a kiképzésükért Fohann felel, aki keményen megdolgoztatja őket. Odafigyel a kiképzés minőségére, és csak azok maradhatnak, akik komolyan veszik a feladatot.

Nincs kifejezetten erre a célra készült egyenruhájuk. Általában csizmát, posztónadrágot, bőr mellvértet viselnek. Ismertetőjelük, hogy a zekéjük vagy bőrvértjük mellrészére a Ház címere van hímezve.



Hajókat kísérnek, a ház, a raktárak védelméért felelnek, olykor-olykor pedig néhányan elkísérik Rengort ifini útjaira. Nincsenek beavatva a Ház sötét üzelmeibe, nincsenek kapcsolatban a csempészekkel. (Kivéve talán az utóbbi időben felvett 20-25 fő, akiket már Rengor toborzott Ifin városában.)

Rövidkardokkal, tőrökkel, könnyű számszeríjakkal vannak felszerelve. Jó páran képzettek a víz alatti harcban és a búvárkodásban.

Jellem: Rend (néhány Káosz vagy Halál)
Vallás: Változó
SFÉ: 2 (bőrvért)
MGT: 1
ÉP: 8
FP: 26
Pszi: -
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 5
Tám/kör: 1
KÉ: 25 (rövidkard 39)
TÉ: 44 (rövidkard 56) **Sebzés:** 1k6+1
VÉ: 85 (rövidkard 97)
CÉ: 15 (könnyű számszeríj 31) **Sebzés:** 1k6+1

Egyéb NJK-k

Ide tartoznak a Ház szolgálatában álló hajóskapitányok, matrózok, a házban dolgozó szolgák, cselédek. Ezek értékei nem kerülnek leközlésre, mivel a JK-k nem valószínű, hogy összetűzésbe kerülnének velük.

Az enoszukeiek

Vagy ahogy a városban hívják őket, a „szukék". A Mantecis családdal „kereskedelmi kapcsolatban" lévő alvilági testvériséghez, a tatako-szosihoz tartoznak. A testvériség vezetőjének parancsára utaztak el ilyen távol az Ég Alatti Császárságból két évvel ezelőtt, hogy a barbár *ukkok* országában képviseljék érdekeit.

Mindannyian elkötelezték magukat a feladatuknak, felkészültek rá, hogy talán sosem térhetnek már haza véglegesen. Uruk parancsa egyértelmű volt. Mindenképp biztosítsák a „kereskedelem" zavartalanságát, és amíg a testvériség érdekei úgy kívánják, mindenben rendeljék alá magukat Rengor parancsainak, haljanak meg érte, ha a körülmények úgy hozzák.

Shimi, a lány Rengor ágyasává lett, és hamarosan komoly vetélytársává vált a szekta vezetőjének, aki eddig az ifjú Mantecis döntéseit befolyásolta. A két férfi testőri feladatokat lát el – ez ideig nemegyszer téve bizonyságot hasznosságukról –, a család aszisz vizitorainak nagy bosszúságára. A Mantecisek árnyékként viszik őket magukkal mindenhová.

A lány általában a házban tartózkodik, csak ritkán hagyja el azt. Néha-néha feltűnik egy-egy estélyen Rengor oldalán, aki szereti megbotránkoztatni a hagyományokhoz mereven ragaszkodó toroni-aszisz előkelőségeket.



Mindhárman tetoválásokkal vannak díszítve. A lány csak diszkréten (egy-egy erotikus vagy harmonikus tetoválás intimebb helyeken), míg a két férfi egész testét a legkülönfélébb színes ábrák borítják, ez alól csak a ruha által nem takart testrészek a kivételek.

Az asziszt és a közöst Af 3 szinten beszélik.

Pszi-pajzsaikat a Slan út szerint építik, mentális tudásuk minden másban a pyarroninak felel meg.

Shimi

3. szintű fejvadász, Rengor ágyasa

Középtermetű, karcsú, törékeny, a húszas évei elején járó enoszukei nő. Hollófekete, hátközépig érő haja van, de általában kontyba feltűzve viseli. Szemei sötétek, ajkai enyhén duzzadtak, sugárzik belőle a szexualitás.

Mozgása, mozdulatai kecsesek, könnyedek, harmonikusak. Lassan, hangsúlyozva beszél. Könnyen lelkesedik, inkább nagy gyereknek tűnik, mindenre rácsodálkozik, gyermeki báj lengi körül.

Nagy színész, senki sem gondolná róla, hogy milyen jól bánik a mérgekkel és a rövid pengékkel. A pusztakezes harcban is képzett, lágy, pörgő, táncszerű mozdulatokkal küzd. Ilyenkor a **TÉ** +10, a **VÉ** +13, a **KÉ** 10-zel módosul. A sebzése 1k6+1 (izomfeszítések, az ellenfél lendületét, energiáját használja fel).

Selyemből készült kimonót visel, és parafából készült magastalpú cipőt. Enoszukei szokás szerint festi magát.

Ajánlott képzettségek:
Szexuális kultúra **Mf**, Ének/Zene **Mf**, Tánc **Mf**, Emberismeret **Af**, Politika/Diplomácia **Af**, Hátbaszúrás **Mf**, Mérgek **Mf**

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Kaoraku
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 7
FP: 38
Pszi: Af
Szint: 3
Pszi-pont: 24
Asztrál ME: 30
Mentál ME: 32
Mana-pont: -
Tám/kör: -
KÉ: 26
TÉ: 37
VÉ: 94
CÉ: 12

Akira

5. szintű harcos kardtáncos, Rengor testőre

Közepes termetű, a harmincas évei közepén járó, arányos izomzatú férfi. Hosszú haját kontyba feltűzve viseli, sötét szemei éberen fürkészik a környezetet.

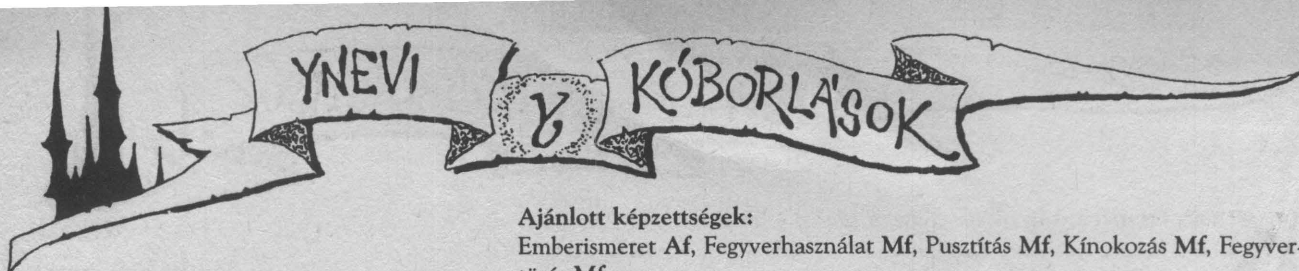
Büszke. Ha harcban alulmarad, saját fegyverével lenne öngyilkos, mihelyt az ura engedélyt ad rá. Ha nem, akkor megszégyenül, és tovább szolgálja urát, amíg az meg nem adja neki a kegyet a halálhoz. Érzékeli az élet apró szépségeit, romantikus lelkületű, de nem hagyja, hogy az érzelmei befolyásolják feladatai végrehajtásában.

Mivel már jó ideje itt él, ezért a helyiek ruházatát viseli. Nem mintha szégyellné származását – sőt, egyenesen büszke rá –, csupán azért, hogy jobban idomuljon a környezetéhez.

Könnyű csizmát, bőrnadrágot, fehér vászoninget és hosszú, térdig érő fekete kabátot visel. Derekán széles bőröv, erre csatolva a fegyverövön tradicionális kardja. A Slan kardhoz hasonló, egyenes, rúnákkal díszített pengéjű fegyver, melynek értékei a hosszúkardéval egyeznek. Csak ritkán veszi elő, de akkor nem rakja el úgy, hogy az ne kóstolna vért.

Szépen kidolgozott mozgást végez harc közben. Váltakozó ritmusban, tényleg szinte táncolva vív. Ha nincs elég helye stílusa „kimozgására" (pl. szűk, zárt térben, helyhez kötve), akkor minden harcértéke 15-tel csökken.





Ajánlott képzettségek:
Emberismeret **Af**, Fegyverhasználat **Mf**, Pusztítás **Mf**, Kínokozás **Mf**, Fegyvertörés **Mf**

Jellem: Rend
Vallás: Kaoraku
SFÉ: 1 (bőrruha)
MGT: 0
ÉP: 16
FP: 54
Pszi: Af
Szint: 5
Pszi-pont: 25
Asztrál ME: 37
Mentál ME: 37
Mana pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 30 (hosszúkard 43)
TÉ: 66 (hosszúkard 95) **Sebzés:** 1k10+1
VÉ: 114 (hosszúkard 145)
CÉ: 8

Kiube

4. szintű fejvadász, Rengor testőre





Közepes termetű, a húszas évei közepén járó, karcsú férfi. Fekete haját rövidre vágva hordja, homlokára fekete fejpántot köt, melyet vörös enoszukei írásjelek borítanak.

Ruházata szinte kiköpött mása társáénak. Viselkedése hűvös, távolságtartó. Arca sosem tükrözi érzelmeit, sötét szemei fénytelenek, akár egy halotté. Kapott feladatát precízen hajtja végre, legyen az akár leánykísérés, akár egy csecsemő meggyilkolása. Egyre megy.

Akirával nemigen kedvelik egymást, de hát a parancs az parancs.

Képzettségei, mint a 4. TSZ-ű fejvadászé.
Ajánlott képzettségek: Belharc **Mf**

Jellem: Halál, Rend
Vallás: Kaoraku
SFÉ: 1 (bőrruha)
MGT: 0
ÉP: 12
FP: 45
Pszi: Af
Szint: 4
Pszi-pont: 19
Asztrál ME: 25
Mentál ME: 27
Mana-pont: -
Tám/kör: 2/3
KÉ: 36 (hosszúkard 42, tőr 46, dobótőr 46, Slan csillag 45)
TÉ: 54 (hosszúkard 68, tőr 62, dobótőr 65, Slan csillag 58)
Sebzés: 1k10+1/1k6+1/1k6+1/1k3+1
VÉ: 99 (hosszúkard 115, tőr 101, dobótőr 101, Slan csillag -)
CÉ: 8

A renegát tűzvarázslók

A **két dzsad** férfi közel egy éve él a szigeten, a Mantecis-ház alkalmazásában. Zsoldosok, Rengor egy ifini útja során találkozott velük, amikor embereket keresett a csempészhajóira. A két dzsad felkeltette a figyelmét, és bár drágák, már számtalanszor bizonyították hasznosságukat a konkurenciával vívott küzdelmekben.

Jól kiegészítik egymást, a harcban – és a rossznyelvek szerint „egyéb" alkalmakkor is – szorosan együttműködnek. Szuruf tűzférget idéz, és azt irányítja a küzdelemben, míg társa mágiájával növeli a féreg erejét, így szinte legyőzhetetlenné téve azt.

Ordant (dzsad mesterük tanácsára) messzire elkerülik, öltözködésükben, külsőségekben semmi sem utal tűzvarázsló voltukra. Bár már keveredtek összetűzésbe a Tűzkobra varázslóival, eddig szerencsésen megúszták a találkozásokat.

Szuruf
5. szintű tűzvarázsló

A **harmincas** évei közepén járó, közepes termetű, vékony, inas dzsad férfi. Bőre sötét, fejét kopaszra borotválja. Sötét szemei vérereseк, beesettek. Orra horgas, ajkai duzzadtak. Keskeny bajuszt hord, és hosszú, rózsaolajjal kenegetett, befont kecskeszakállt.

Meglátszik rajta, hogy jól él. Mindkét fülében aranykarika, az első fogába apró rubin van beültetve. Díszes, drága kelméből készült köpönyeget visel, derekán széles, ezüstfonállal átszőtt kendővel.

Mozdulatai és gesztikulációja nőies, hangja lágy, behízelgő. Tűrhetően beszéli a közöst és az aszisz nyelvet.



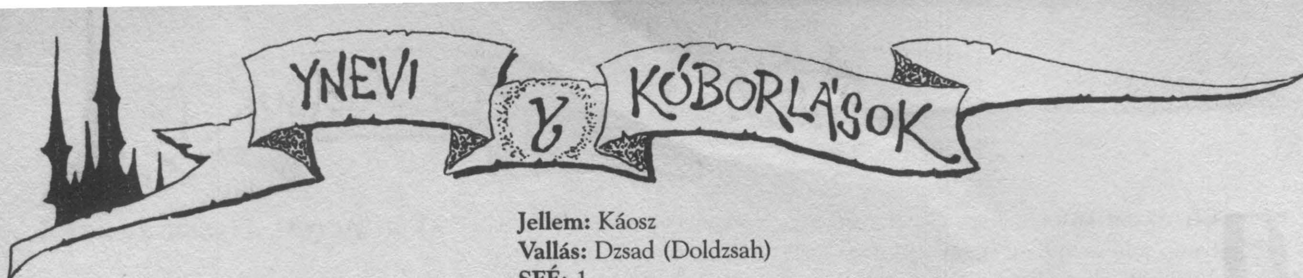
Jellem: Káosz
Vallás: Dzsad (Doldzsah)
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 9
FP: 47
Pszi: Mf
Szint: 5
Pszi-pont: 30
Asztrál ME: 47
Mentál ME: 49
Mana-pont: 30
Tám/kör: 1
KÉ: 23 (szablya 30)
TÉ: 41 (szablya 56) **Sebzés:** 1k6+2
VÉ: 94 (szablya 111)
CÉ: 2

Hiran
4. szintű tűzvarázsló



Társánál fiatalabb, a húszas évei végét taposó dzsad férfi. Közepes termetű, kecses mozgású, vonásai kellemesek. Haját hosszúra megnövesztette, több varkocsba fonta össze. Könnyű selyemből készült kaftánt hord, és kampós orrú csizmát. Derekára dzsambiát köt. Rózsaillat lengi körül, hála annak a drága abadanai illatszernek, amit használ.

Kezei ügyesek, lévén egykoron zsebtolvajlásból élt, s nem jelent neki gondot az sem, ha valakit hátulról kell leszúrnia.



Jellem: Káosz
Vallás: Dzsad (Doldzsah)
SFÉ: 1
MGT: 0
ÉP: 11
FP: 45
Pszi: Mf
Szint: 4
Pszi-pont: 26
Asztrál ME: 41
Mentál ME: 43
Mana-pont: 24
Tám/kör: 1
KÉ: 20 (dzsambia 30)
TÉ: 39 (dzsambia 50) **Sebzés:** 1k6+1
VÉ: 95 (dzsambia 109)
CÉ: 5

A tolvajklánokról

Feruggia városában két nagy tolvajklán működik: a Szerencsések és a Hálószövők. A múltban gyakoriak voltak köztük az összetűzések, azonban több, az utóbbi években kötött egyezségnek hála mostanra viszonylag békésen élnek egymás mellett. Mióta felosztották egymás közt az alvilág különböző befolyási övezeteit, azóta viszonylagos nyugalom uralkodik – bár kisebb összetűzések még most is előfordulnak.

Ez nem annyira a területi felosztást takarja, bár természetesen ebben is megegyeztek, sokkal inkább a „szakirányokat".

Így a Szerencsések alá tartoznak az olyan „hagyományos" dolgok, mint az utazók meglopása, a koldusok, az utcalányok, prostituáltak, jövendőmondók, besurranók, míg a Hálószövőkhöz a gladiátorviadalok, a szerencsejátékok és a szerelmi bájitalok, ajzószerek, kábítószerek kereskedelme.

Bár a Szerencsések szám szerint többen vannak, a Hálószövők jóval gazdagabb klán, és ez kiegyenlíti a viszonyokat.

Feruggia hagyományait tekintve toroni alapokon nyugszik, így tehát nem csoda, ha az alvilág felépítésében is ez – a mezsgyerendszer – öröklődött tovább. Ez Feruggiában úgy jelenik meg, hogy a város egyes részein (pl. kikötőnegyed) mindkét klán emberei jelen vannak, a klán feladatkörébe tartozó üzelmeiket folytatva, míg vannak olyan területek, ahová ha a másik klán embere engedély nélkül beteved, a halál fia.

A városban nem tevékenykednek „szabadúszó" tolvajok, ha egy ismeretlen botorul mégis ilyesmivel próbálkozna, hamarosan valamelyik klán verőlegényeivel találná szembe magát, akik rövid idő alatt egy életre kedvét szegnék.

A Nagy Tolvajklánok (Kobrák, Szürkecsuklyások) nem vetették meg lábukat a városban, bár egyes feltételezések szerint él ott néhány emberük.

A Szerencsések
274 főt számláló tolvajklán

Ez egy hagyományosabb értelemben vett tolvajklán. Vezetőjének kiléte nem ismert, és a klánon belül nem is firtatják, egyszerűen a Megnevezhetetlen névvel illetik (bár többen gyanítják, hogy a város valamely tehetősebb polgára vagy nemese állhat a név mögött). Így a klán szervezetében az első érzékelhető vezető az ún. Első Ember. Az ő kezében futnak össze a klán ügyei, ő továbbítja a céhmesternek az információkat, a klánnak pedig annak utasításait.

Mindezek mellett persze nagy döntési szabadsággal is rendelkezik, csak a fontosabb határozatok előtt kell kikérnie a Megnevezhetetlen engedélyét.

Őt követik az Alvezérek, akik közül mindegyik egy-egy szakágat irányít, és a boszorkánymester (4. TSZ).

Így van Alvezére a koldusoknak, az örömlányoknak, a jövendőmondóknak, a besurranóknak, a zsebmetszőknek, és az örzőknek, akik a klán védelméért és a védelmi pénzek beszedéséért felelősek (ezek mindegyike 5. TSZ-ű tolvaj vagy harcos).

Ezután következnek a klán emberei. Ide tartoznak a klán derékhadát alkotó 2-5. TSZ-ű tolvajok, harcosok, majd a rangsorban utánuk következő pitiáner, kisstílű alakok, utcagyerekek, koldusok, örömlányok (1. TSZ-ű tolvajok, harcosok).

A sikeresen végrehajtott akciók után a tolvajok a zsákmányt-bevételt a klán épületébe viszik, ahol rögtön megkapják az érte járó részüket ezüstben, amennyiben pedig pénzt szereztek, akkor annak az őket illető hányadát.

Minden komolyabb akcióhoz az Első Ember jóváhagyása szükséges.

Saját negyedükön belül semmi sem kerülheti el figyelmüket, de vannak beépített embereik a másik klán területén is. A kikötőben és az egyéb „közös" területeken nagy számban képviseltetik magukat harcosokkal is, az esetleges nézeteltérések rendezése érdekében.

Minden újonnan érkező hajót figyelnek, több okból is. Így kiválaszthatják a potenciális „ügyfeleket", és megfigyelhetik a hajók ki-be pakolását, a rakományokat...

A Megnevezhetetlen

A **találgatásokkal** ellentétben nem a város valamely tehetősebb polgárát, hanem a város alatt, az egykori kyr romok alatt húzódó csatornákban élő tamarit takarja az elnevezés.

Ő alapította a klánt az Első Ember egyik elődjével, és együttműködésük gyümölcsözőnek bizonyult az évszázadok során. Így biztosította, hogy zavartalanul élhet a csatornahálózat bizonyos területein, és kapcsolatban áll a külvilággal is. A klán ügyeibe nemigen folyik bele, általában az Első Ember keresi fel őt tanácsokért a fontosabb események idején.

A tamari a tudománynak szenteli minden idejét, Észak-Ynev történelmét kutatja az egyes istenek beavatkozásának függvényében. Ez szinte ki is tölti minden idejét, ellátásával a klánon kívül mintegy 17 patkánybáró és patkányaik gondoskodnak.

Hatalmas könyvgyűjteménnyel rendelkezik, amit az utóbbi évszázadban vásároltatott Ynev minden részén. Nagy tudásra tett szert, folyékonyan beszéli a főbb északi nyelveket, de kitűnően forgatja Gorvik, Shadon és Pyarron nyelvét is.

Értékei mindenben megegyeznek a *Bestáriumban* leírtakkal, az egyetlen eltérés, hogy 8. szintű Mesterfokú Pszi-használó (pyarroni iskola).



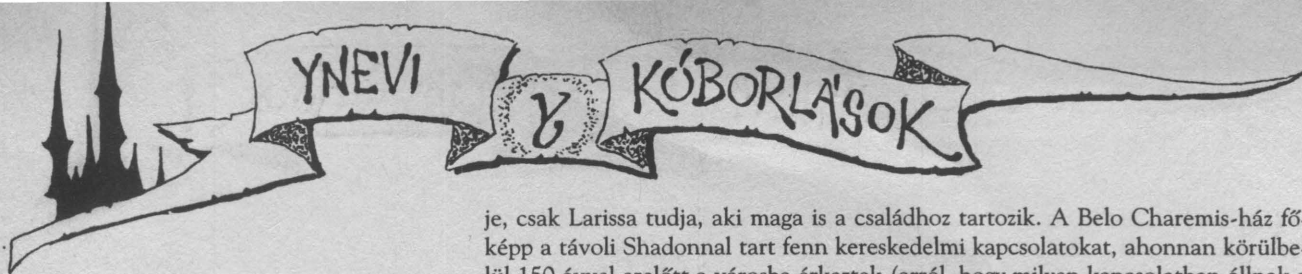
Első Ember
(Croinn Belo Charemis)

A **Szerencsések** vezetője. Magas, karcsú, déli származású, a negyvenes évei közepén járó férfi. Bőre világos, haja szalmaszőke, melybe őszes szálak vegyülnek. Gondosan nyírt őszes szakáll keretezi arcát, melyből szinte kiragyognak kék szemei. Ősei a távoli Shadonból érkeztek a városba, az Első Ember címet örökletesen viseli.

Nem valószínű, hogy a csapat találkozik vele; ha esetleg kapcsolatba akarnak lépni az Első Emberrel, akkor teljhatalmú megbízottját, Larissát küldi maga helyett.

Kilétét a Szerencsések közül is csupán alvezérei, Larissa és a klán boszorkánymestere ismeri – s mivel arcát mindig egy mágikus álarc mögé rejti, az, hogy kit fed e megnevezés, még számukra sem ismert –, a többiek számára pedig, a Megnevezhetetlenhez hasonlóan, csak egy (igen tekintélyes hatalommal bíró) név.

Azt azonban, hogy ő valójában a város egyik tehetős kereskedőfamíliájának fe-



je, csak Larissa tudja, aki maga is a családhoz tartozik. A Belo Charemis-ház főképp a távoli Shadonnal tart fenn kereskedelmi kapcsolatokat, ahonnan körülbelül 150 évvel ezelőtt a városba érkeztek (arról, hogy milyen kapcsolatban állnak a hasonló nevet viselő egykori hercegi házzal, nincs információ). Mivel ez a város újjáalapítása idejében történt, ezért nem meglepő, hogy a család mostanra a Baleónak, a Városi Tanácsnak is tagja. Itt semleges próbál maradni, a Tanácsot uraló csoportosulások ellenére is.

A Charemis-Ház kapcsolatai a távoli Shadonnal a nagy távolság ellenére is jók. Gyakorta szállnak meg itt shadoni utazók (nemegyszer Szürkecsuklyások, akikhez hasonló morális elveket vallanak maguk a Szerencsések is) és tudósok.

A shadoni vallást mindvégig megőrizték, a házban álló kis kápolna sosem maradt hosszú ideig az Egyetlen papja nélkül.

A ház a Szerencsések területéhez közel, a semleges részben áll, de számos, az egykori kyr csatornákban kiépített titkos alagút köti össze a klán központjával, és ezen keresztül a mezsgyeházakkal.

Larissa
(Belo Charemis)

Az **Első Ember** jobbkeze. Csak a klán belső körei tudják, hogy ő a Charemis-ház sarja, de még ők is úgy tartják, hogy az Első Ember szeretője. Azt, hogy valójában rokoni szálak (a Ház urának unokahúga) fűzik a klán vezetőjéhez, senki sem tudja.

A húszas évei végén járó, karcsú nő. Hosszú, derékig érő szalmaszőke haja van, szemei zöldek. Klasszikus szépség, bár szája kicsit vastag. Hűvösen, távolságtartóan viselkedik, de ajka szegletében mindig mosoly bujkál. Határozott, céltudatos.

Általában sötét bőrnadrágot, bakancsot, fehér inget, hasítottbőr zekét és szürke incognót visel, de ha a Charemis-házban tartózkodik, akkor a korabeli lányok stílusának megfelelően öltözködik.

Nagybátyja oldalán minden fontosabb összejövetelen feltűnik.

Ő mindenről beszámol neki, és az ő jóváhagyásával cselekszik, de rendelkezhet a Szerencsések bármely céhének embereivel.

Ajánlott képzettségek:

Fegyverhasználat (tőrkard, tőr) **Mf**, Kultúra **15**, Helyismeret **Mf**, Mellébeszélés **Mf**, Hadvezetés **Af**, Írás/Olvasás **Af**, Ének/Zene **Af**, Tánc **Mf**, Követés/Lerázás **50%**, Minden tolvajképesség **60%** (kivétel lopózás **82%**), Nyelvek (aszisz **5**, Toroni **5**, erv **4**, dzsad **3**), Hajózás **Af**, Etikett **Af**, Vakharc **Af**

Jellem: Káosz
Vallás: Domvik
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 9
FP: 48
Pszi: Af
Szint: 5
Pszi-pont: 23
Asztrál ME: 37
Mentál ME: 34
Mana-pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 39 (tőrkard 53, tőr 49)
TÉ: 56 (tőrkard 78, tőr 64) **Sebzés:** 1k6+3/1k6
VÉ: 118 (tőrkard 142, tőr 120)
CÉ: 15 (kézi nyílpuska 33)



Zek
4. szintű tolvaj, utcagyerek

A klán üdvöskéje. 11-12 év körüli kisfiú, de talán ha tíznek kinéz. Szőkésbarna hajú, kócos, barna szemű, virgonc utcagyerek, akinek talán csak elmerengő tekintete árulja el néha, hogy valójában már igen sokat látott.

A Szerencsések közül sokan ismerik, magas intelligenciájával kimagaslik hasonló korú társai közül. Lefegyverző mosolyával szinte bármit elér még a megkérgesedett szívű mestertolvajoknál is, ezért a legtöbb bajból sikerül kilábalnia (olykor-olykor csak nagy szerencsével). Larissával is barátságban van, aki valósággal elkényezteti. Amolyan kedvenc.

Amikor éppen nem az utcán lóg, akkor az Amarth-házban „dolgozik" szolgaként, és természetének köszönhetően igen jóban van az alkalmazottakkal és Larilattal, Nayred Amarth lányával.

Sok információt szállít a Szerencséseknek, és nem annyira tolvaj, mint inkább a klán „szeme". Gyakorta lődörög a kikötőben, az érkezőket figyelve, kiválasztja a potenciális „megkönnyebbítendőket", és jelez a készenlétben álló zsebmetszőknek. Azonban néhanapján utazók kísérését is vállalja, és hasznos segítőtársnak bizonyulhat, lévén mindent tud a városról.

(Ha esetleg a JK-k vezetőt, vagy utcakölyköt keresnek ügyeik elintézéséhez, akkor Zek sokat segíthet nekik – bár azt, hogy valamely tolvajklán tagja lenne, bőszen tagadja, de talán egy találkozót meg tudna szervezni. Egyébként csináld úgy, hogy ha találkoznak vele, könnyen belopja magát a szívükbe.)

Ő szúrta ki a városba érkező kereskedőt is (a Kobra futárt), aki később több Szerencsést megölt, és halála óta „Bosszúálló Szellemként" irtja a klánt és a város lakóit. Azóta is retteg, hogy mikor kerül ő sorra.



Ajánlott képzettségek:
Fegyverhasználat (tőr) **Mf**, Helyismeret **Mf**, Mellébeszélés **Mf**, Írás-olvasás **Af**, Tánc **Af**, Követés/Lerázás **70%**, Nyelvek (aszisz **5**, toroni **5**, erv **4**, dzsad **3**), Hajózás **Af**, Etikett **Af**, Heraldika **Af**, többi képzettsége, mint egy 4. TSZ-ű tolvajé.

Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Pyarroni
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 7
FP: 38
Pszi: -
Szint: -
Pszi-pont: -
Asztrál ME: 24 (épített statikus)
Mentál ME: 23 (épített statikus)
Mana-pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 36 (tőr 51)
TÉ: 42 (tőr 60) **Sebzés:** 1k6+1
VÉ: 97 (tőr 109)
CÉ: 15 (kézi nyílpuska 33)



A Szerencsések és ami a városban történt

Egyikük sem gondolta volna, hogy egy kereskedő meglopása ilyen következményeket vonhat maga után. Amikor Zek négy napja kiszúrta az ifini hajóról leszálló jól szituált kereskedőt, egyszerű zsebmetszésnek indult az egész. Jelezte a zsebmetsző-céh közelben tartózkodó tagjainak, hogy kit talált, majd úgy gondolta, hogy megnézi ténykedésüket.

Társaihoz hasonlóan árnyként követte a lassan bandukoló férfit Feruggia gyalogjárdáin és hidacskáin keresztül, mígnem az egyszer csak felszívódott. Már ekkor gyanakodniuk kellett volna...

Aztán az egyik zsebmetsző rémült kiáltása hallatszott a közeli sikátorból. Odarohantak. A hájas kereskedőt látták, aki két hosszútőrével állt hátát a falnak vetve, körülötte négy tolvaj holtteste. Ezután úgy tűnt, a Szerencsésektől elpártolt a szerencse. Még két embert veszítettek, mire a közelben tartózkodó őrzők megérkeztek, és az egyik zsebmetsző, Patkányképű Selur tőre végzett a férfival. A halottat átkutatták, de nem sok értéket találtak nála, csupán egy lezárt levelet, amin nem volt címzett feltüntetve. A levelet és a holttestet a közeli mezsgyeházba szállították, ahol a boszorkánymester mindkettőt megvizsgálta. Miután a halott lelkét megidézte, csak annyit mondott, hogy az a Kobrák közé tartozik, és fontos üzenetet hozott a városba valakinek. A levelet is felbontották, de olyan írást találtak rajta, amit nem tudtak elolvasni, mígnem az egyik sokat látott mestertolvaj ki nem jelentette, hogy az a Kobrák „harci nyelvén" íródott.

Ekkor félelem kúszott a Szerencsések szívébe. Az Első Ember elkérte a levelet (majd átadta a Megnevezhetetlennek), és rendelkezett a holttest elrejtéséről. A Kobra futár holttestét a város mélyén húzódó kyr csatornákba rejtették, de ez sem segített. Estére kivágott szívvel találták meg Patkányképű Selurt, akinek lelkét a boszorkánymester sem volt képes megidézni. Azonban ez még csak a kezdet volt. Másnap a város patkányfogója meglelte a futár holttestét, amit a tenger a járatokból kimosva a Nagy Csatorna vizébe sodort. Este pedig egy újabb kivágott szívű holttestet találtak, aki laza üzleti kapcsolatban állt a Szerencsésekkel. Ekkor röppentek fel az első babonás megjegyzések az idegenből lett bosszúálló szellemről, melynek léte az Első Ember és a boszorkánymester cáfolata ellenére is futótűzként terjedt a Szerencsések közt.

Az Első Ember sokkal inkább tartott a valódi Kobráktól, ezért lépéseket tett a városban tartózkodó kapcsolatuk felkutatására, valamint az esetleges újabb Kobrák érkezésének felderítésére.

Az elmúlt napokban talált újabb kivágott szívű holttestek – bár nem a Szerencsések közül kerültek ki –, tovább növelték a klántagok félelmét a „Bosszúállótól".

A Hálószövők

180 főt számláló alvilági szervezet

A városban található másik tolvajklán. Jellegében különbözik a Szerencsésektől, bár ez nem annyira a felépítésében, mint inkább az érdeklődési körében nyilvánul meg.

Felépítésében ez is a toroni örökséget követi, miszerint a városban a klán alá tartozó negyedekben érvényesül a mezsgyerendszer.

A Hálószövők felügyelete alá tartozik a városban a szerencsejáték, az illegális gladiátorviadalok, verem-arénák felügyelete, az ajzószerek, bájitalok eladásának monopóliuma, amit a néhány éve a Szerencsésekkel kötött szerződés is biztosít a számukra. Az innen befolyó pénzek következtében a klán vagyona meglehetősen nagy, így érdekei védelmére képes megfizetni a legjobb méregkeverőket, gyilkosokat is.



A Hálószövők vezetője egy Noir-pap, közvetlen helyettese pedig egy Gorvikból származó boszorkánymester. Alvezéri réteg nem alakult ki, az arénák, játékházak, szikrafűtanyák vezetői közvetlenül a Noir-papnak tartoznak számadással. A klán fegyveresei a boszorkánymester vezetése alá tartoznak, és feladatuk nem csupán az érdekeltségbe tartozó épületek őrizete, hanem azok vezetőinek szemmel tartása is.

A klán, hogy vagyonát tovább gyarapítsa, befolyást nyert a csempészet felügyeletébe is, bár ezt csak a beavatott kevesek tudják.

A Noir-pap, Sonius üzleti kapcsolatban áll a Mantecis-házzal, ő szállítja Rengor hajói számára az Enoszukéra csempészendő bódító anyagokat, füvet, s a haszon egy része is az övé. Ami azt illeti, a Hálószövők már inkább a Mantecis-ház árnyékhadához tartoznak, annak csempészhajóival, kapitányaival együtt.

Sonius
5. szintű Noir-pap

Sonius a harmincas évei végén járó, kiélt arcú aszisz férfi. Egykoron sötétbarna hajába már ősz szálak vegyülnek. Arca simára borotvált, szemei zöldek, de azok fehérje sárgás. Napszemű (lásd *Ynevi kóborlások* 199-200. o. az *angyalkönny* leírásánál), látszik, hogy nem veti meg az általa forgalmazott bódító anyagokat. Füleiben apró aranykarikák. Unottan figyeli a körülötte lévő világot.

Díszes, zöld selyemből készült kaftánt visel, felkunkorodó orrú csizmával. Mindig enyhe parfümillat lengi körül. A nők hidegen hagyják, de egy-egy jóképűbb férfival szívesen flörtöl. Ha a helyzet úgy hozza, még ajánlatot is tehet.

Az istennőt követők Bálványtagadók ágához tartozik, az ő felfogásuk szerint szolgálja úrnőjét. Gyakorta járja az Antisst, s bár a való világban nem szívesen piszkolja be a kezét, az álmok síkján már nemegy ellenfelével végzett. Gyakorta használja az álmok síkját arra, hogy a saját tervei szerint befolyásolja az embereket, céljai elérése érdekében.

Főhadiszállása a kikötőnegyedben található Álom nevezetű játékház, itt gyakorta feltűnik. Általában két korg testőre kíséri, akik többször is a gladiátorvermek bajnokaivá váltak (mindkettő 5. TSZ-ű gladiátor).

Ő látja el Rengort a démonfüsttel (*Ynevi kóborlások* 199. o.), amit az atyjának adagol, de nem érdekli különösebben, hogy az ifjú Mantecis mire használja. Mognustól tart, bár maga sem tudja miért, félelem üli meg a lelkét a férfival kapcsolatban. Sokszor gondolkozott már azon, hogy az Antisson felkeresi, de valahogy sosem merte megpróbálni. Valahogy így áll az ifjú Rengorral kapcsolatban is.



Képzettségei mindenben megegyeznek az 5. TSZ-ű Noir-papéval

Jellem: Káosz
Vallás: Noir
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 7
FP: 36
Pszi: Mf
Szint: 5
Pszi-pont: 27
Asztrál ME: 41
Mentál ME: 38
Mana-pont: 37
Tám/kör: 1
KÉ: 30
TÉ: 44
VÉ: 99
CÉ: 6

Tisil
6. szintű boszorkánymester



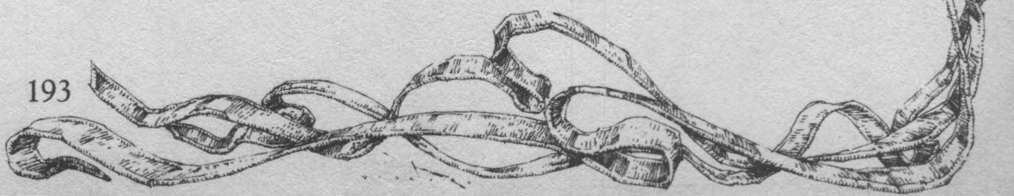
A harmincas évei közepén járó, gorviki származású nő. Hosszú, borostyánszín haja selymes hullámokban keretezi ovális arcát. Karcsú testének minden vonala, domborulata lágy, szoros nadrágba bújtatott csípőjétől mandulavágású szeméig. Pillantása azonban fakó, rideg.

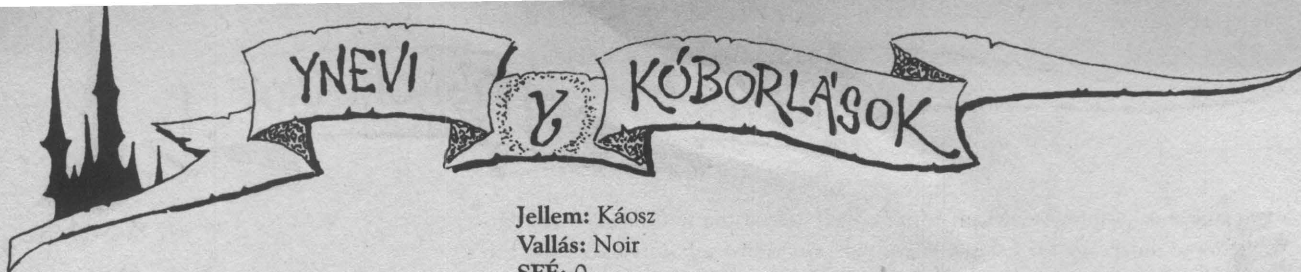
Fehér inget visel, mohazöld zekét és bőrnadrágot. Incognója is zöld színű. Kezeiben kétméteres, faragott botot tart általában, amelynek csúcsán egy zsugorított fej díszeleg.

Mozgása, viselkedése macskaszerű.

Ő vezeti a klán belső köreihez tartozó, mintegy 15 gorvikiből álló csoportot, amely a legtöbb piszkos munkát elvégzi a Hálószövők és a Mantecisek részére.

Ajánlott képzettségek:
Mint a 6. TSZ-ű BM, Hadvezetés **Af**, Antissjárás **Af**, Szexuális kultúra **Af**





Jellem: Káosz
Vallás: Noir
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 8
FP: 44
Pszi: Mf
Szint: 6
Pszi-pont: 35
Asztrál ME: 49
Mentál ME: 46
Mana-pont: 42
Tám/kör: 1
KÉ: 30 (tőr 40)
TÉ: 42 (tőr 48) **Sebzés:** 1k6
VÉ: 108 (tőr 110)
CÉ: 18 (kézi nyílpuska 36)

A Kobrák Feruggiában

Meglepő, de mindeddig Ynev talán legnagyobb alvilági szervezete nem képviseltette magát a „Quironeia gyöngyeként" is emlegetett városban. Bár mindig is élt ott megbízottjuk, azonban befolyásukat nem terjesztették ki a városra. Egészen mostanáig.

Néhány évvel ezelőtt azonban az Abasziszban működő egyik tekintélyes Kobra klán, a Méregfog vezetője, aki az obrati Kobrákkal ellentétben titokban tartja hovatartozását, különös ötlettel állt elő. Úgy döntött, hogy más módon veti meg a lábát Feruggiában. Így hát előkészítette, hogy fia, Laran, az Abaszisz-szerte megbecsült, gazdag Sasurr kereskedőház örököse feleségül vegye a tekintélyes feruggiai Amarth-ház leánygyermekét.

Az előkészítés éveket vett igénybe, amiben nagy szerepe volt a Kobrák itt élő ügynökének, a város tiszteletre méltó ékszerészének, aki gyakori vendég az Amarth-házban. Közel egy év elteltével az Amarthok és a Sasurrok közt üzleti kapcsolat alakult ki, majd a nagy vagyon együtt tartása érdekében mindkét Ház feje úgy látta, hogy gyermekeiket az istenek is egymásnak teremtették. Így hát az üzlet megköttetett, már csak Larilat eladósorba kerülését kellett kivárni. A két gyermek többször is találkozott az évek során, szerelem azonban egyik részről sem alakult. A fiú tisztában volt a dolog üzleti részével, s lévén a klán jövendő feje, belátta atyja tervének nagyszerűségét.

Azonban mostanra elérkezett az idő az eljegyzésre, hogy aztán néhány hónap múlva, az Esküvések havában a házasság is megköttessen.

Laran közel két hete két szolgájával (mindkettő a Kobrák képzett fejvadásza) a városba érkezett, és a Sasurr család barátjaként számon tartott ékszerkereskedő házában szállt meg. Mindennap meglátogatja az Amarth-házban jövendőbelijét, és szolgáik, valamint a lány kísérője részvételével sétákat tesznek a városban.

Az eljegyzés a város egyik legnagyobb eseménye lesz, melyre a napokban kerül sor (a Sötét Együttállás előtti második estén), s melyre a város összes tehetős polgára, vagy szegényebb, de hangzatos címekkel rendelkező nemese meghívást kapott.

A nagy pompával lebonyolítandó eljegyzés végre biztosítani látszik a két ház jövőjét.

Úgy volt, hogy a szertartáson a Sasurr-ház ura is részt vesz, azonban ezt halaszthatatlan ügyei nem teszik lehetővé.



A Futár története

A **fiú** már egy hete a városban tartózkodott, amikor a család ifini emberei különös, és meglepő információt juttattak el a Sasurr-házba. Valaki az örökös életére tör.

Eszerint egy ismeretlen felfogadta a Shadonban halálra ítélt, jelenleg Észak-Yneven élő, hírhedt bajvívó gyilkost, Asieth Peralt, hogy az eljegyzést megakadályozandó, végezzen Larannal. Peral, aki egykor a Halakhoz tartozott, számos halottat hagyott maga után szerte Yneven. Minden áldozatával „legálisan", párbajban végzett. Valószínűleg a Kobrák erioni ellenfelei állnak a dolog mögött.

A Ház azonnal figyelmeztetni akarta a fiút, de mivel a pszi üzenetekben nem bíznak – nem tudni, milyen teremtmények képesek a lefülelésükre –, az egyik legjobb futárát rendelte ki a feladatra.

Egy, a Kobrák harci nyelvén íródott üzenetet kellett átadni az örökösnek, amely figyelmezteti őt a veszélyre, és utasításokat a két fejvadásznak a bajvívó likvidálására, valamint a felbújtó felkutatására.

A futár a legközelebbi Feruggiába tartó hajón útra kelt. Álcának egy középkorú, jellegtelen kereskedő képét vette magára, és ő lepődött meg a legjobban, amikor a város egyik hídján áthaladva észrevette, hogy követik.

Méghozzá igazi profik, hisz számos kísérletet tett rá, hogy lerázza őket, mégis a nyomában vannak még mindig. Úgy látszik, a bajvívót felbérelő, háttérben lévő erő tudomást szerzett útjáról, és meg akarja akadályozni, hogy figyelmeztesse Larant.

Összesen négy követőt számolt, ezért tisztában lévén képességeivel merész lépésre szánta el magát. Egy szűkebb sikátorba húzódott, majd az alkarjára szerelt hosszútőrökkel végzett a nyomában settenkedőkkel. Azonban nem számolt azzal (mivel nem volt tudomása róla), hogy már a Szerencsések területén tartózkodik, így szinte pillanatok alatt újabb támadók tűnnek fel a semmiből, esélyt sem adva a futárnak a menekülésre. Hosszú küzdelemben maradt alul, melynek végén egy patkányképű alak tőre a szívébe hatolt.

Így hát a figyelmeztetés nem jutott el a címzetthez, és az eljegyzés napja már közel.



Laran Sasurr

A családhoz tartozó Méregfog nevezetű klán vezetőjének fia

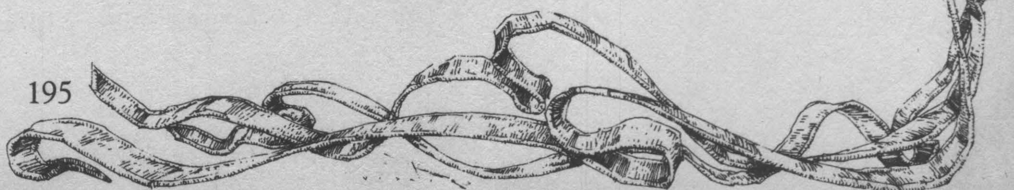
A **húszas** évei közepén járó fiatalember. Látszik, hogy felmenői közt egykoron kyrek is akadtak, erre utal rövid, hófehér haja, klasszikus kyr arca és kék szemei. Bőre azonban ezzel szemben világos színű, de napbarnított. Bal fülében kis aranykarikát visel.

Ruházata díszes, gazdagon hímzett ujjas, fehér nemesi ing, kék posztónadrág és combcsizma. Derekán pénzöv, és egy fegyverövön hosszúkard.

Mint a Sasurr-ház örököse, és a Méregfog klán jövendő vezetője, hatalomhoz szokott, és ez a parancsoló magatartás sugárzik róla. Határozott, amit akar, azt megszerzi magának. Vagy így, vagy úgy. Intelligens, kulturált, sokat tud a világ dolgairól, lévén hogy gyermekkora óta tanítók tucatjai foglalkoztak vele. Azonban nemcsak a világi, de az alvilági képzettségekkel is korán megismerkedett.

Jellem: Káosz
SFÉ: 3
MGT: 0
ÉP: 11
FP: 53
Pszi: Af
Szint: 4
Pszi-pont: 20
Asztrál ME: 34
Mentál ME: 31
Mana-pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 41 (hosszúkard 57)
TÉ: 50 (hosszúkard 64) **Sebzés:** 1k10
VÉ: 115 (hosszúkard 131)
CÉ: 15





A szolgák

5. szintű fejvadászok, Laran testőrei

A **két** férfit a fiú apja nevezte ki örököse testőreinek. Vérbeli profik, életük árán is védelmezik Larant. Sokoldalúak, ezért a testőri feladatok mellett számos egyéb szolgálatot is elvégeznek a fiúnak, legyen az orvgyilkosság, felderítés vagy bármi, amit parancsol.

Mindkét férfi jellegtelen arcú és öltözetű aszisz. Ha valaki látja őket, szinte átsiklik rajtuk a tekintete, és nem vesz róluk tudomást. A hatás fokozása érdekében a háttérbe húzódnak, mintha nem is léteznének.

Ajánlott képzettségek:
Ökölharc **Mf**, 4 fegyver **Af**, Lefegyverzés **Mf**, Fegyvertörés **Mf**, Vakharc **Mf**, Pszi **Af**, Mágiaismeret (BM, Boszorkány) **Af**, Sebgyógyítás **Af**, Etikett **Af**, Úszás **Af**, Fegyverdobás (tőr) **Mf**, 1 fegyverhasználat (hosszúkard) **Mf**, Nyomolvasás **Af**, Álcázás/Álruha **Af**, Követés/Lerázás **43%** + %-os képzettségek mint az 5. TSZ-ű fejvadászé.

Jellem: Rend, Halál
SFÉ: 2
MGT: 0
ÉP: 13
FP: 51
Pszi: Af
Szint: 5
Pszi-pont: 21
Asztrál ME: 31
Mentál ME: 32
Mana-pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 39 (+ fegyver)
TÉ: 58 (+ fegyver)
VÉ: 102 (+ ugrás, alkarvédő, fegyver)
CÉ: 6
Sebzés: +2

A toroniak

A **toroni** birodalmi levéltárban számtalan feljegyzés maradt fenn a Kyr Birodalom és a Ryeki Démoncsászárság idejéből, melyekben sok bizonytalan utalást találni a jövőben esetlegesen bekövetkező eseményekre.

Így hát létezik egy feljegyzés Latenhuur (egykori crantai kisisten – leírása később) inkarnációjának bebörtönzéséről is, amelyben az egykoron élt kyrek megemlítették esetleges visszatérésének lehetőségét is. Bár a bebörtönzés még a kyr időkben történt, és azóta a város egyszer már elpusztult, nagy részét elnyelte a Quirontenger vize, a birodalmi flotta és a császári levéltár feljegyzései szerint minden évszázadban az Elátkozott Utas feltűnésekor egy kisebb hajórajt vezényeltek Feruggia kikötőjébe, míg a Sötét Együttállás idején, amely eddig háromszor következett be, szintén megjelentek, azonban némi mágikus erősítéssel felszerelkezve.

Most egy újabb (a negyedik, ami köztudottan baljóslatú szám) Sötét Együttállás érkezett el, és ezért egy újabb egységet vezényelnek oda, hogy semmi ne veszélyeztethesse az eljövendő Új Kyria létrejöttét, érkezzen az a valami akár a múltból, akár ebből vagy bármely más világból is.

A déltengeri titkos flottabázison, az egyik Császár-szigeten állomásozó Cjirasson kapitány, a déltengeri concitator egyik centariora (hajóbárója), és hét hajóból álló egysége új, titkos feladatot kap: Hajózzon Feruggia szigetére, és ott kövesse figyelemmel az eseményeket. Amennyiben bármilyen zavart észlel, amely túlvilági behatásra utal, akkor haladéktalanul tegyen meg mindent – bármi áron – annak megszüntetésére, és azonnal jelentse. A feladat titkos, a Birodalom ügye. Erre az

időre vele tart egy Császári Megbízott és Tharr egyházának egy magas rangú képviselője.

Az ő feladatuk lenne, hogy a mágikus tűzerőt biztosítsák az esetleges „visszatérés" idején. A küldetés valódi célját csak a centarior, a Császári Megbízott és a Tharr-pap ismerik.

Cjirasson Quel-on Hysiriss

6. TSZ-ű harcos,
a déltengeri flotta centariora,
a Sigmarion nevű,
Tersus osztályú hadihajó kapitánya



Vérbeli kyr, a Famor kasztba tartozó nemes. Családját már évszázadok óta a Birodalom nemesei közt tartják számon. A Ház ezüst unikornist ábrázoló címere Toron minden hadszínterén feltűnt az elmúlt csatákban, újabb és újabb elismerést szerezve a Quel-on Hysiriss-háznak.

Cjirasson fiatal kora ellenére már centariori címet kapott, sokan benne látják a következő déltengeri concitatort.

A kyrek minden jegyét magán viselő, a harmincas éveinek elején járó férfi. Nemes, markáns arcélű, kifejezetten jóképű. Magas, karcsú. Mozgása ruganyos, melyen nem látszik meg a tengeren töltött idő.

Bőre kreol, szemei áttetsző kékek. Haja hófehér, de a szokásoktól eltérően rövidre vágva hordja. Arca borotvált, sima. Orkabőr nadrágot és csizmát visel, fehér inget, orkabőr ujjast. Ennek mellrészére Toron oroszlánja, a concitator griff-kiméra címere, és a Quel-on Hysiriss család ezüst unikornisa van hímezve.

Kezein kesztyű, vállán sötét incognó. Derekán fegyverövön tőr és keskeny pengéjű, egyenes hosszúkard.

Finom ízlésű, művelt, tisztában van a világ dolgaival, igazi úr. Kellemes társalgó, jó táncos, könnyen feltalálja magát minden helyzetben. A tárgyalóasztalnál vagy a bálteremben legalább annyira otthon van, mint a hajója fedélzetén vagy a csatatéren. Jó taktikus és harcos. Ellenfeleit megbecsüli, de ezt a tiszteletet ő is elvárja.

A legtöbb toronihoz hasonlóan elítéli a tisztelet és a megbecsülés hiányát, a család meglopását, a hitetlenséget, az engedetlenséget, az árulást, a szökést és a meghátrálást.

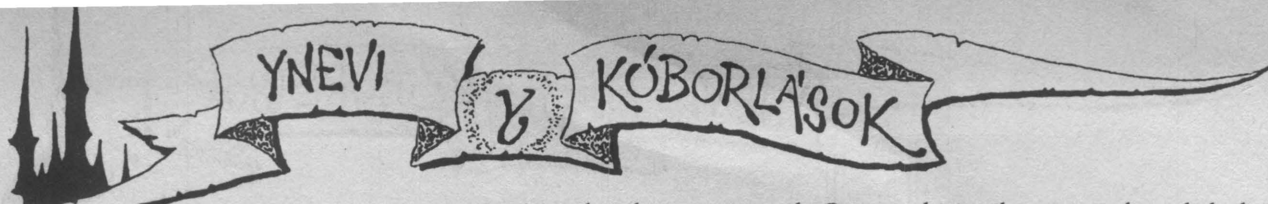
Néhány személyiségjegy: érdeklődő, önérzetes, öntudatos, alkalmazkodó, büszke, becsvágyó, céltudatos, cinikus, egyenes, fegyelmezett, hiú, kerüli a vitát, nagyvonalú stb.

Bár udvari ork szolgája az Obsor kasztba tartozik, elvégezte vele a Sherchiát, a Közelengedés Rituáléját.

Ajánlott képzettségek:
3 fegyverhasználat (hosszúkard **Mf**, tőr **Mf**, könnyű számszeríj **Af**), Úszás **Mf**, Hajózás **Mf**, Lefegyverzés (hosszúkarddal **Mf**), nyelv (toroni **Mf**, aszisz **5**, Erv **5**), Írás-olvasás **Af**, Tánc **Mf**, Hadvezetés **Mf**, Térképészet **Af**, Heraldika **Af**, Történelemismeret **Af**, Etikett **Mf**, Emberismeret **Af**, Kultúra (aszisz **Af**, erv **Af**), Politika/Diplomácia **Af**

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 4 (abbitacél sodronying)
MGT: 0
ÉP: 10
FP: 56
Pszi: Af
Szint: 6
Pszi-pont: 25
Asztrál ME: 41
Mentál ME: 43
Tám/kör: 2
KÉ: 32 (tőr 42, hosszúkard 38)
TÉ: 65 (tőr 73, hosszúkard 79) **Sebzés:** 1k6/1k10
VÉ: 112 (tőr 114, hosszúkard 128)
CÉ: 11





Unsyre és Eliidan

4. TSZ-ű harcosok, a Sigmarion nevű, Tersus osztályú karakka hadnagyai

Pietor kasztba tartozó tisztek. Cjirasson kíséretéhez tartoznak, családjaik a Quel-on Hysiriss-ház hűbéresei. Rajtuk is meglátszik a kyr vér. Mindkettő magas, karcsú, nagyjából a centariorral egyidősek. Ruházatuk nagyban hasonlít kapitányukéra, de ők nem viselik az ezüst unikornist a ruhájukra hímezve.

Unsyre komor, ritkán szólal meg, általában a háttérbe húzódik. Tekintete éber, semmi nem kerüli el figyelmét. Ő a vékonyabb kettőjük között, de mozdulatai gyorsaságra utalnak. Haja hamuszín, vállig ér.

Eliidan vidámabb társánál, szereti jól érezni magát. A nőket megbámulja, nyíltan flörtöl, legyen az akár férjes, akár hajadon. Haját lófarokba fogva viseli.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 3 (sodronying)
MGT: 1
ÉP: 9
FP: 42
Pszi: Af
Szint: 4
Pszi-pont: 18
Asztrál ME: 33
Mentál ME: 31
Tám/kör: 2
KÉ: 30 (tőr 40, hosszúkard 36)
TÉ: 51 (tőr 59, hosszúkard 65) **Sebzés:** 1k6/1k10
VÉ: 102 (tőr 104, hosszúkard 118)
CÉ: 11

Toroni tengerészkatonák

A birodalmi haditengerészet büszkeségei. Bárhol bevethetők, ők képviselik a flottával együtt Toron érdekeit a Quironeia partjai mentén. Tengeri és szárazföldi ütközetekben egyaránt képzettek. Ők a Császár akaratának messzire nyúló kezei, amely ha kell, a Birodalomtól távol is lesújt annak ellenségeire.

Csizmát, fekete bőrnadrágot viselnek. Sodronyingüket sötétkék zeke fedi, amelyre a Birodalom és a concitator címere van ráhímezve. Sisakjaik kiképzése olyan, hogy az arc kivételével az egész fejet védi, a tarkót is beleértve. Elöl általában Toron oroszlánja vagy a concitator címerállata díszíti. Hosszúkardos, könnyű nyílpuskás gyalogosok.

19 fős szakaszokban vezénylik őket, melyek mindegyike három rajból áll, +1 szakaszparancsnokból. Minden raj 5 fő +1 rajparancsnok, és az öt katonából három könnyű nyílpuskával is fel van szerelve.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 2 (sodronying)
MGT: 1
ÉP: 9
FP: 31
Pszi: -
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 5
Tám/kör: 1
KÉ: 28 (tőr 38, hosszúkard 34)
TÉ: 45 (tőr 53, hosszúkard 59) **Sebzés:** 1k6 / 1k10
VÉ: 94 (tőr 96, hosszúkard 110)
CÉ: 15 (könnyű számszeríj 31) **Sebzés:** k6+1

Styrerisek (Irányzók)

3. TSZ-ű, a flotta alkalmazásában álló boszorkánymesterek

A flotta különlegesen képzett boszorkánymesterei, akik azt a feladatot kapták, hogy irányt mutassanak a flotta katapultjainak, és így segítsék a tűzmesterek munkáját.

Tengerészkatona raj vigyázza testi épségüket, miközben a kijelölt célterületet megközelítik, majd mentális úton jelentik a találatok pontosságát, és a röppályán szükséges esetleges változtatásokat a hajón lévő társaiknak.

Jellem: Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: -
MGT: -
ÉP: 6
FP: 36
Mana-pont: 21
Pszi: 18
Asztrál ME: 21
Mentál ME: 24
Tám/kör: 1/2
KÉ: 21 (tőr 31, rövidkard 30)
TÉ: 21 (tőr 32, rövidkard 33) **Sebzés:** 1k6/1k6+1
VÉ: 86 (tőr 88, rövidkard 100)
CÉ: 5 (kézi számszeríj 19) **Sebzés:** 1k3

Toroni udvari orkok

Az udvari orkok az Északi Szövetséghez hasonlóan a Toron Birodalomban is elterjedtek, bár más urat szolgálnak, nincs olyan nagy különbség közöttük. Ismertek fanatikus hűségükről, bátorságukról, kitartásukról és arról, hogy büszkén vállalják a halált uruk egyetlen szavára. Számukra nincs is nagyobb dicsőség ennél.

Toron militáns jellege meglátszik udvari orkjain is, hisz azok főképp katonák vagy gladiátorok. A legalsóbb, az Obsor kasztba tartoznak és annak is a legalján helyezkednek el, de megtanulták elfogadni helyüket és uraikat. Mivel félig orkok, félig emberek, a toroniak a legtöbb nem humánhoz hasonlóan állatként, tárgyként kezelik őket, elvesztésük felett nem sokat siránkoznak. A legtöbb Nemesi Ház rendelkezik néhány szakasz udvari orkkal, akárcsak a Császár-szigetek concitatorai.

A centarior orkjai szőrüket befonva viselik. Aranyszín szemeik csillogó pénzérme gyanánt világítanak arcukból, melynek két oldalára a Birodalom és a hűbéruruk címerét billogozták. Fülükben kis vaskarikák jelzik legyőzött ellenfeleik számát, testük legkülönfélébb pontjait diadaltetoválások borítják egy-egy csata, ütközet emlékére.

Keményített, szegecsekkel kivert mellvértet, vállvértet és alkarvédőket viselnek, bőrnadrágot és bakancsot. Hosszúkardokkal, késekkel küzdenek.

Nem ismernek félelmet, ajkukon hekkájuk, Agrommot nevével mennek harcba...



Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 2
MGT: 2
ÉP: 13
FP: 48
Pszi: -
Asztrál ME: 7
Mentál ME: 3
Tám/kör: 2
KÉ: 30 (hosszúkard 36)
TÉ: 65 (hosszúkard 79) **Sebzés:** 1k10+3
VÉ: 85 (hosszúkard 101)
CÉ: -



Morus Rolle

8. TSZ-ű boszorkánymester, a Császári Boszorkányrend tagja, démonűző, a Császár Megbízottja



Magas, vékony, a 40-es évei közepén járó férfi. Bőre világos, csontjaira feszülő, arca akár egy halálfej. Szemei zöldek, haja gesztenyebarna, melybe ősz tincsek is vegyülnek. Több fonatba fonva viseli, mindegyik fonat végén aprócska ezüstkoponya. Fekete dreggist visel, amelyre ezüst mintákat szőttek. Az időjárás viszontagságai ellen szintén fekete haquitesst (díszes, incognószerű, csuklyás köpönyeg) visel, ami drága brokátból készült. Derekán ezüstcsatos öv (érintésre 5 SFÉ elemi erő aurát sugároz a viselője köré).

Testét több mágikus tetoválás is borítja: *Pusztító akarat* (ez a halántéktól a nyakig tekereg), *Elmeőr* (a tarkóra van tetoválva) – lásd *Ynevi kóborlások* 202-203. o. –, *Hatalom bélyege*.

Bár „hivatalosan" a Navor kasztba tartozik, hatalmánál és feladatánál fogva a Pietor kasztnak megfelelő előjogok illetik.

Tanulmányai főképp az idézésekre, külső síkokra, démonokra irányulnak, ezért rendje őt választotta ki erre a feladatra. Latenhuurról ő is csak annyit tud, amit az ősi feljegyzésekből megtudhatott, de nem ez az első ilyen küldetése. Már több, erre az elsődleges síkra áttörő entitást és démont sikerült visszaűznie. *Császári menlevéllel* rendelkezik, és ha úgy látja, hogy a Birodalom érdekei megkívánják, akkor jogosult a *R'ban Har* használatára.

Saját manapontjaiból képes a nekromancia ide vonatkozó varázslatainak alkalmazására. Végül is az ő célja nem Latenhuur esetleges visszaűzése, hanem eljövetelének megakadályozása.

Néhány személyiségjegy: érzéketlen, öntudatos, alapos, céltudatos, cinikus, fegyelmezett, higgadt, intuitív, közönyös, kíméletlen stb.

Ajánlott képzettségek:
Demonológia **Mf**, Ősi nyelv (kyr **Mf**, crantai **Mf**), Rúnamágia **Mf**, Lélektan **Mf**, Emberismeret **Mf**, Politika/Diplomácia **Af**

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 5 **MGT:** 0
ÉP: 7
FP: 52
Pszi: Mf
Szint: 8
Pszi-pont: 32
Asztrál ME: 51
Mentál ME: 52
Mana-pont: 56
Tám/kör: 1
KÉ: 38 **TÉ:** 41 **VÉ:** 103 **CÉ:** 21

Kismesterek

3. TSZ-ű boszorkánymesterek, Morus Rolle kísérete, 5 fő

A **Császári** Megbízott kíséretét alkotó boszorkánymesterek, több feladatot is ellátnak. Ők segédkeznek az esetleges előkészületekben, ha idejében rátalálnak a szentélyre. Ezenkívül ők kísérik figyelemmel a búvárokat és a parton járőröző katonákat, kutatnak a szentély esetleges helye után. Kettő közülük sentiess, másképp érző, aki az asztrális és a mentális térben beálló változásokat követi figyelemmel.

A Navor kasztba tartoznak, bár helyzetüknél fogva most jogukban áll parancsokat adni az egyszerű tengerészkatonáknak.

Jellem: Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: -
MGT: -

ÉP: 6
FP: 36
Pszi: 18
Asztrál ME: 21
Mentál ME: 24
Mana-pont: 21
Tám/kör: 1/2
KÉ: 21 (tőr 31)
TÉ: 21 (tőr 32) **Sebzés:** 1k6
VÉ: 86 (tőr 88)
CÉ: 11

Mehor jah Doernh

7. TSZ-ű Tharr-pap, a Thekszeli Vén Legátusa, jövendő Sherr-pap



Közepes termetű, rendkívül kövér, a negyvenes évei végén járó, Famor kasztú kyr férfi. Bőre kreol, a nyaka körül terjedelmes tokába rendeződik. Haja szépen rendezett, halványkék fürtökben, csigákban omlik a vállára. Kék írisze körül szemének fehérje sárgásra színeződött – napszemű –, láthatóan angyalkönny-függőségben szenved. Szempilláit és körmeit egyaránt festi.

Füleiben és testének egyéb pontjain kis ékkövek, melyek a legkisebb fényre is felsziporkáznak.

Arca kiélt, tekintete bágyadt, elrévedő. Ez azonban csak a látszat, semmi sem kerülheti el figyelmét, mindent megjegyez – ki tudja, talán a jövőben még hasznát veheti.

Bő, hófehér, aranyfonállal gazdagon hímzett dreggist visel, és hasonlóan díszes haquitesst. Lábait puha selyempapucsba burkolta.

Láthatóan nem érzi jól magát ezek közt a körülmények közt – hiányoznak rabszolganői, hiányos öltözetű ágyasai és a megszokott kényelem –, azonban rendkívül becsvágyó, és ezért jelentkezett erre a feladatra.

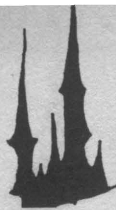
Shulurban tartózkodott, amikor meghallotta, hogy mi készül Feruggiában. Mivel a Thekszeli Vén udvartartásának tagja, és Feruggia a Vén területéhez tartozik, ezért önként vállalta, hogy részt vesz a küldetésben. Intrikáinak hála már küszöbön áll Sherr-papi kinevezése, de egy sikeres közbenjárás meggyorsíthatja a folyamatot. Ha pedig balul üt ki a dolog, még mindig másokra lehet kenni Tharr segedelmével...

Néhány személyiségjegy: éles nyelvű, érzéketlen, önhitt, alattomos, becsvágyó, buja, céltudatos, dölyfös, gátlástalan, ironikus, kényelmes, körültekintő, kegyetlen, perverz stb.

Ajánlott képzettségek:
Politika/Diplomácia **Mf**, Ősi nyelv (Kyr **Mf**), Vallásismeret **Mf**, Lélektan **Mf**, Emberismeret **Mf**, Kínzás **Mf**, Mellébeszélés **Mf**

Jellem: Káosz
Vallás: Tharr
SFÉ: 0 **MGT:** 0
ÉP: 9
FP: 55
Pszi: Mf
Szint: 7
Pszi-pont: 28
Asztrál ME: 47
Mentál ME: 48
Mana-pont: 63
Tám/kör: 1
KÉ: 23 **TÉ:** 41 **VÉ:** 103 **CÉ:** 11





Tharr szerzetesei
A Legátus kísérete, 7 fő

A **Háromfejű** papjainak, urukhoz méltóan, szörnyű módszereik vannak arra, hogyan teremtsenek maguknak mindenben hű és használható szolgákat. Toron alacsonyabb kasztba tartozó családjaitól időről időre áldozatokat, felajánlásokat várnak el. Afféle adó ez, amelyben az érintettek saját gyermekeikkel fizetnek.

A gyermekeket a hatalmas kolostorokban irtózatos hatású mágikus főzetekkel itatják, melynek hatására szőrzetüket elvesztik, bőrük elszarusodik, nyelvük villás alakúra nyúlik. Nemcsak szürke bőrt és elkorcsosult értelmet szereznek ezzel a fájdalmas procedúrával, hanem immunitást is a legtöbb méreggel szemben, valamint hihetetlen regenerálódási képességet (körönként 1 FP, és kétóránként 1 ÉP).

Harci drogokkal és különféle ajzószerekkel is bőségesen ellátják őket. Harcban elsősorban fogazott tőreikkel és egykezes kardokkal küzdenek, de fekete karmaik is meglehetősen veszélyesek.

Minden templomban ők szolgálnak, ők végzik az egyház keblén belül felmerülő összes fizikai munkát, s kénsárga köpönyegeik feltűnnek az ünnepi kórusokban csakúgy, mint a papi, főpapi kíséretekben. Közkeletű elnevezésüket is innen kapták: „Tharr gyertyalángjai".

Jellem: Káosz
Vallás: Tharr
SFÉ: -
MGT: -
ÉP: 12
FP: 20
Mana-pont: -
Pszi: -
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 5
Méregellenállás: immunis
Tám/kör: 1
KÉ: 20 + fegyver
TÉ: 50 + fegyver
VÉ: 85 + fegyver
CÉ: -
Sebzés: 1k6+2 vagy fegyver

A toroniak cselekedeteinek eseményvázlata

-3. nap

A hajók három nappal az együttállás éjszakája előtt érkeznek a kikötőbe, ahol a várható vihar ürügyén engedélyt kérnek a kikötésre (amit a P. sz. 3422. évi Ragg-foki ütközet és az azt követő újabb concordia megkötése óta nem illik visszautasítani).

A várható vihar miatt eléggé teli van a kikötő.

A hét hadihajó – egy Tersus osztályú, a Sigmarion, és hat kisebb, Octyus osztályú, a Mantikor, az Igram Azeb, a Kimera, a Sagarr (Pöröly), a Tengeri Farkas, a Saphul Imperalis és a Jahorr (Küldött) – a védett öbölben vet horgonyt, távolabb a mólóktól és a többi hajótól.

Orrbástyáikon sárkányfejes tűzköpők őrlángjai égnek, zászlóikon Toron oroszlánja, és a déltengeri concitator griffekkel és kimérákkal ékesített címere.

A hét hadihajón készenlét van elrendelve mindhárom nap alatt, így sem a matrózok, sem a katonák nem hagyhatják el a fedélzetet engedély nélkül.



A hajókról a partra csónakokkal közlekednek. Mindig három csónak, a középsőben a centarior és esetleges utastársai (két másodtiszt stb.) + evezősök + néhány katona (a lényeg, hogy páratlanul jöjjön ki), a másik két csónakban pedig a 7 evezősön (hat evez, egy vezényel) kívül 7-7 tengerészkatona (hat katona + 1

tiszthelyettes). A matrózok és hét katona mindig a csónaknál marad, míg a többiek alkotják a centarior kíséretét.

Amikor a hajó kiköt, a kapitány és két tisztje (a másik hat hajó parancsnokai nem hagyják el hajóikat) tiszteletét teszi a Városi Tanácsnál. Itt elmondja, hogy előkelő utasokat szállít Shulurból Ifinbe, de a várható vihar miatt kénytelen volt útját megszakítani, és engedélyt kér (amit persze úgyis megkap), hogy a hajók a kikötőben várakozzanak. A Városi Tanácstagok ezt – természetesen – engedélyezik.

Az Amarth család képviselője megragadja az alkalmat, hogy meghívja „toroni barátaikat" a következő este esedékes bálba, ahol a lányörökös eljegyzését jelentik be. Cjirasson megköszöni, és megígéri, hogy továbbítja a hajó vendégei felé a meghívást.

A megérkezés óta a flotta búvárai egymást váltva kutatnak az egykoron bebörtönzött Latenhuur börtöne után a kyr romok közt és a csatornákban.

A hatékonyság érdekében minden búváron mágikus tetoválásokat helyeztek el, amely egyrészről képessé teszi őket, hogy közel fél órát a víz alatt tartózkodhassanak, másrészt ezeken keresztül a Császári Megbízott kíséretében érkezett kismesterek figyelemmel kísérhetik mozgásukat.



-2. nap

Napközben a búvárok az esőfüggöny és a méteres hullámok ellenére is tovább folytatják a kutatást, eddig eredménytelenül. Közben néhány „katona" kimenőt kap. Feladatuk, hogy híreket gyűjtsenek a városban uralkodó állapotokról.

Tudomást szereznek a napok óta zajló alvilági leszámolásról, és ennek néhány különös áldozatáról (kivágott szívű emberek), valamint az Amarth és a Mantecis család közt kialakult feszültségről.

A hajón utazó Tharr-pap kíséretével felkeresi a helyi Tharr-szentélyt, hogy esetleg további információkhoz jusson, amelyek elősegíthetik a küldetést.

Ezalatt a hajón utazó mágiahasználók is különös felfedezést tesznek. A manahálóban változások következtek be. A környező térségből ideáramlik a mana, mintha valami – vagy valaki – azt ide csoportosítaná, összpontosítaná.

Este sor kerül a bálra. Itt megjelenik a centarior és két magas rangú utasa, valamint kíséretük, amelyben mostanra feltűnik néhány toroni udvari ork is, akik a flotta tetoválását viselik.

A bálon lezajló eseményeket figyelemmel követik, de ha csak nem kéri fel őket a házigazda, nem avatkoznak bele semmibe. Természetesen viselkednek, táncolnak, társalognak stb.

A hajóra visszatérve összegzik az aznapi tapasztalatokat, információkat, amelyek eléggé aggasztóak, készül valami. Végül kiötlenek egy tervet...

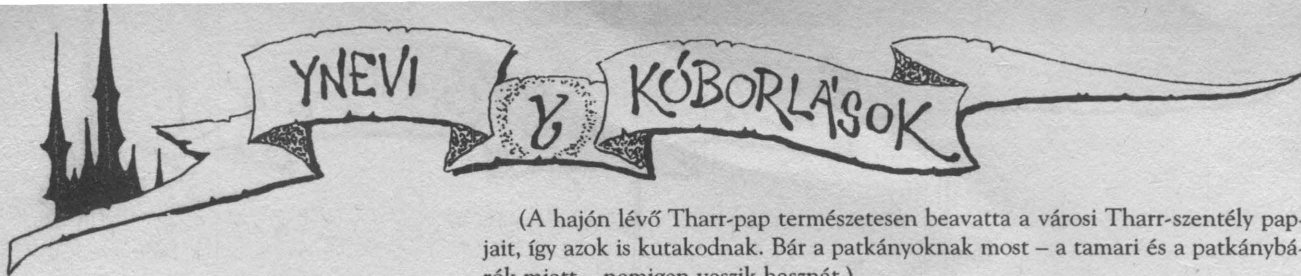
-1. nap



A búvárok tovább folytatják a merüléseket, de immáron a szentély kutatásán kívül más feladatuk is van – mágiával aktiválható, a Raquan tüzéhez hasonló robbanószelencéket helyeznek el a várost tartó főbb sziklapalánkokon, falakon.

A kapitány megjelenik a Tanács előtt, és kéri, hogy néhány katonáját partra tehesse, mivel a múlt éjszaka egy matróza megszökött a hajóról, és nem szeretné, ha valamilyen bajt okozna a városban. Mivel addigra több holttest is előkerült (a feltételezett alvilági leszámolás miatt), s mivel így kiélesedett a két család közt a viszony, ezért a Tanács engedélyezi a dolgot. (Még örülnek is, hogy a toroni jelenlét csillapíthatja a kedélyeket.)

Így hát partra száll 3 szakasz tengerészkatona – 19 fő/szakasz, 3 raj (5+1/raj)+1 *szakaszpk.*, így végül 47 katona vizsgálja át a várost –, mindegyikhez egy kismester vagy egy Tharr-pap csatlakozik.



(A hajón lévő Tharr-pap természetesen beavatta a városi Tharr-szentély papjait, így azok is kutakodnak. Bár a patkányoknak most – a tamari és a patkánybárók miatt – nemigen veszik hasznát.)

Átnézik a bárki által megközelíthető elhagyatott helyeket, csatornákat, s ezzel többeknek jó néhány nyugtalan pillanatot okoznak. (A helyi alvilág, melyet már amúgy is felzaklattak az események, elég gonddal küzd, szeretnének megszabadulni a toroniaktól, ezért ők is keresik a szökevényt – bár feltűnt a „szemeiknek" a toroniak búvárkodása, hisz érkezésüktől kezdve szemmel tartják a hajókat.)

Rengor Mantecis legfőbb tanácsadója, Mognus szintén figyelteti a hajókat. Őt is zavarja az erősödő toroni jelenlét, s bár gyanítja, hogy több lehet emögött, mint egy katona szökése, a konkrét okot nem tudja. Tervein nem változtat, csupán kicsit meggyorsítja a dolgokat, ezért, hogy nagyobb kavarodást, zavart keltsen, nyílt összetűzésig viszi a két család viszonyát; hamarosan vérbe borulnak az utcák. A káosz amúgy az idézéshez is jól jön, hisz a varázslathoz szükséges együttálláshoz ez is kell – akárcsak a szívek...

0. nap, a Sötét Együttállás napja

Most a Városi Tanács lép. Bár néhányuk az Amarth, néhányuk pedig a Mantecis család szövetségese, megijednek a nyílt harctól, és néhány ambiciózusabb társuk javaslatára (akik pedig az aszisz Nagykirály megbízottjával állnak kapcsolatban) azt javasolják, hogy kérjék fel a Megbízottat, hívja segítségül a toroniakat.

Így hát délelőtt a Megbízott és néhány tanácstag a Tanács egyik díszes canocéján a méteres hullámok ellenére a Sigmarionhoz hajózik. Itt felkérik a centariort, hogy még több embert tegyen partra, hogy így korlátok közt tartsák a két Ház harcát, és a város lakosságát megóvják. A toroniaknak ez kapóra jön – még ha nem is mutatják ki –, így újabb 10 szakaszt (köztük három udvari ork szakaszt) tesznek partra. Így már 13 különítmény – ez pedig köztudottan igencsak szerencsés szám – kutat a Latenhuur-szekta után.

Szinte elkerülhetetlen, hogy néha ne keveredjenek harcba valamelyik Ház katonáival, de lehetőleg megpróbálnak kívülállók maradni.

Hogy mire jutnak, az a KM-től függ (hogy ő mit akar), no és persze a játékosoktól.

A toroniak hajlandóak együttműködni bárkivel, aki segít nekik (csapat, tamari stb.), de ha valaki útjukat állja, vagy akadályozza őket, azt kíméletlenül eltapossák.

– Ha a toroniak találják meg a szentélyt, akkor azok az udvari orkok lesznek, és ők is halnak meg először.

– Ha a JK-k vagy a tamari vezeti nyomra őket, akkor is az orkokat küldik előre, értük nem kár...

Ezek után még ott a kérdés, hogyan tudják a rituálét megszakítani?

– Ha sötétedésig nem sikerül rábukkanni a szentélyre, akkor a csapatokat (az udvari orkok kivételével) visszahívják, és tűzköpőikkel, valamint 15 katapultjukkal naftával és annak különböző változataival bombázni kezdik a várost (a szentély feltételezett helyét), és felrobbantják az elhelyezett szelencéket.

– Az udvari orkok eközben folytatják a kutatást, dicsőséges halálukig.

– Ha sikerül a szentély helyét megtudni, akkor lehetőleg a város elpusztítása nélkül akarnak célt elérni, elsősorban a szárazföldi csapatokra és a varázstudókra támaszkodva, de ha ez nem sikerülne, még akkor is ott az előző lehetőség.



Ne hagyjuk figyelmen kívül, hogy a toroniak számmisztikájuk rabjai. Itt minden döntésnek, minden lépésnek megvan a maga ideje. Éppen ezért az aszisz órabeosztás mellett mellékeljük a toronit is. Ők bizonyára figyelembe fogják venni a számok akaratát, ezért a találkozókat, döntéseket ennek megfelelően hozzák: páratlan órák, szerencsés órák stb.

Toronban elég erős kasztrendszer uralkodik. Bár az idegenben lévő hajóskapitányok tekintettel vannak a vendéglátók barbár voltára, esetükben nem veszik annyira szigorúan a hibákat. Viszont a saját embereiktől és más toroni származásúaktól még itt is elvárják a megfelelő viselkedést.

Feruggia pedig legalább annyira a toroni kultúrkörhöz tartozik, mint az asziszhoz.

Latenhuur és a hozzá kapcsolódó személyek, helyszínek

Egykori crantai kisisten, aki még sokáig élt népe emlékében a kyrek győzelme után is. Amikor a kyrek meghódították Észak-Ynevet, a crantai varázslók nem vehették fel a küzdelmet varázstudóikkal és papjaikkal, így rövid küzdelem után elbuktak. Bár hitük még sokáig fennmaradt, isteneik hatalma meggyengült, míg végül legtöbbjük teljesen eltűnt Ynevről.

Latenhuur, aki a crantai pantheonban a Sokarcú Bosszú megtestesítője volt nem rendelkezett nagy hatalommal, ám a kyrek győzelme után a fennmaradó crantaiak legtöbbje hozzá fordult imáiban. Hatalma fokozatosan nőtt, és a számtalan emberáldozat is növelte erejét. Így történt, hogy mintegy tizenkilencezer évvel ezelőtt testet öltött, és sereget gyűjtve a Kyr Birodalomra támadt. Bár eleve vereségre voltak ítélve, lévén hogy a Kyr Birodalom sokkalta hatalmasabb volt, számtalan crantai tódult felemelkedő zászlai alá, és a Doardon hegységből kiindulva az egykori Toron tartomány felé indultak.

A kyr légiók és a hatalmasok megállították a sereget, és még a Piedra lábai előtt megsemmisítették. Latenhuur rémisztő inkarnációja ekkor kiválasztott papjai kíséretében hajóra szállt, hogy a Quironeia déli partvidékén nyerje vissza hatalmát. Azonban néhány mérföldre a mai Abaszisz partjaitól, az egykori Issos szigetének közelében a kyr flotta számtalan hadihajójával találta szembe magát. A küzdelem napokig tartott, a kyrek elsüllyesztették a hajót, ám Latenhuur partra szállt. A kyr varázstudókkal folytatott küzdelemben a város elpusztult, míg végül sikerült az isteni entitást elűzni az elsődleges anyagi síkról, testét pedig – mivel elpusztítani nem tudták – mágikus béklyókkal rabul ejtették. Azonban mielőtt teljesen befejezhették volna a rituálét, Latenhuur még egy utolsó csapást mért ellenségeire.

A fennmaradt – a boszorkányurak által titokban tartott – feljegyzések szerint egy távolabbi hadihajó kapitánya látta, amint a sziget hatalmas robbanással a levegőbe emelkedik. Napokig vörös izzás lebegett az égbolton, a déli partvidéken szökőár pusztított, és még hetek múlva is hamu esett az égből. Issos elpusztult, Latenhuur bosszúja következtében pedig több nagyhatalmú kyr vesztette életét.



Latenhuur hite napjainkban is ismert Tongoriában, és a crantaiak leszármazottai által lakott területeken. Számtalanszor megjövendölték visszatértét, ám ez mindeddig nem következett be.

Mognus

Különös teremtmény, bár kétséges, hogy ember volna, lévén hogy egy ember nő és egy démon frigyéből született e világra. Apja, aki Latenhuur egykori főpapja volt, saját asszonyát áldozta fel arra a nemes célra, hogy megalkossa azt a testet, amely majdan a testet öltő isten porhüvelye lesz.

A gyermeket abban a hitben nevelték fel, hogy majdan egy isten részévé válik. Mágikus hatalma már korán megnyilvánult, szinte ösztönösen alkalmazta a varázslói mozaikmágiát, nekromanciát, és papi hatalma lévén isten támogatását is élvezte. Apja halála után ő lett a főpap, és ekkor látta meg az álmot, melynek következtében nyilvánvalóvá vált, a nagy nap már nincs messze. Az álom megmutatta neki a helyet, ahol Latenhuur ismét képes visszatérni ebbe a világba, és már csak néhány év volt hátra a kijelölt időpontig, a Sötét Együttállás első éjszakájáig.

Kiválasztott harminc harcos-papot, és készülődésbe kezdett. Ekkor történt, hogy néhány bárd – talán kalandvágyból, talán a terv ismeretében – rajtaütött doardoni rejtekhelyhén. Mognus is sebet kapott – ennek következtében egy hosszú vágás nyoma húzódik végig a hátán –, de embereivel sikerült kijutniuk, a bárdok pedig mind odavesztek. Az ilanoriak bosszúra szomjas testvérei sosem találták meg társaik gyilkosait.

Mognus egy kóborló világfi szerepében érkezett Feruggiába öt évvel ezelőtt. Hamarosan sikerült Rengor Mantecis bizalmába férkőznie, és legfőbb tanácsadójává vált. Miután tervei sorra beváltak, Rengor egyre jobban megbízott benne, hamarosan Mognus lett a jobbkeze.

Fokozatosan készült a szertartásra, azon dolgozott, hogy az idézésre a legtökéletesebb feltételeket biztosítsa. Ehhez négy fő összetevő kellett. A Sötét Együttállás, minél nagyobb káosz, düh-gyűlölet-vér és a szertartás kellékei.

Amikor a városba érkeztek, a harminc harcos-papot már szilárd háttér várta, így nyugodtan kutathattak a csatornákban és a mélyben lévő romok közt istenük börtöne után. Mintegy két évvel ezelőtt sikerült megtalálniuk és hatástalanítaniuk a helyet védő mágiát, és elkezdhették a rituálé előkészületeit. Ennek következtében fokozatosan gyűlni kezdett a mágikus energia a manahálóban, mostanra pedig valóságos gócpontot képez a város körül.

Gondosan ügyeltek arra, hogy ténykedésükre senki ne figyelhessen fel. Néhány ember eltűnt, de hát mikor nem veszett oda néhány balga a mélyben levő városban, legtöbbjüket pedig senki sem kereste.

Pontosan hét nappal a rituálé előtt megkezdődtek az előkészületek.

Naponta egy áldozat kellett, akinek szívét kivágták, és az oltárra helyezték. Az áldozatokat nem véletlenszerűen, hanem isteni útmutatás alapján választották ki. Miután rajtuk ütöttek, az élő áldozatból kivágták a még dobogó szívet, lelkét pedig foglyul ejtették.

Mognus magas, karcsú, a maga módján jóképű férfi. Hűvös nyugalom lengi körül. Mivel egy démon és egy ember utódja, ezért mindenben vonatkoznak rá a *Káoszfattyúnál* leírtak.

A negyvenes évei közepén járhat, enyhén kopaszodik. Arca hosszúkás. Szemei kékek.

Egyszerű ruhákat visel. Kimérten, a szavakat gondosan formálva beszél. Mellkasán emberfejforma domborulat terpeszkedik, ám ezt ruhájával mindig eltakarja.

Elkötelezett hűséggel akarja végrehajtani feladatát. Képes leplezni, hogy mágikus tulajdonságokkal rendelkezik, ezért csak 30 E feletti *Mágiaészleléssel* lehet érzékelni, hogy varázstudó.

Mozaikmágiából ismeri az elemi mágiát, asztrál- és mentálmágiát, nekromanciát, minden boszorkánymesteri varázslatot, valamint a Halál és a Lélek szférába tartozó papi varázslatokat.

Mivel nem ember, ezért a hagyományos élelmen kívül más módon is táplálkoznia kell. Ehhez emberek életerejére is szüksége van. Általában évente egy ember teljes kiszipolyozása elegendő, ám a rituálé közeledtével azonban egyre gyakrabban, most már hetente egyszer van szüksége életenergiára. Ilyenkor az arca, egész mozgása, testfelépítése átalakuláson megy keresztül, felveszi Latenhuur vonásait. Koponyacsontja megnyúlik, ellapul, tarkója egészen a lapockákra simul.

Az életerőszíváshoz sikeres támadódobást kell tennie (természetesen fegyver nélkül – bár, ha erre sor kerül, előtte mágikus praktikáival valószínűleg már vala-

miképpen megbénította áldozatát). Egy kör alatt 1k6 Ép-t képes kiszívni. Ezt áldozata haláláig folytatja.

Jellem: Káosz
Vallás: Latenhuur
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 18
FP: 56
Pszi: Mf
Szint: 6
Pszi-pont: 45
Asztrál ME: 68
Mentál ME: 66
Mana-Pont: 60
Tám/kör: 2
KÉ: 32 (tőr 42, hosszúkard 38)
TÉ: 65 (tőr 73, hosszúkard 79) **Sebzés:** 1k6/1k10
VÉ: 112 (tőr 114, hosszúkard 128)
CÉ: 11

Erő: 17
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 17
Állóképesség: 15
Egészség: 16
Szépség: 17
Intelligencia: 20
Akaraterő: 20
Asztrál: 20
Műveltség: 15

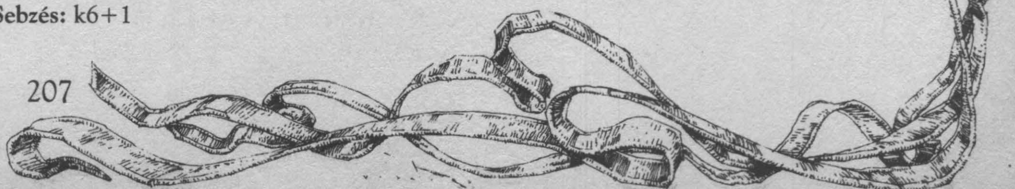
Ajánlott képzettségek:
Szinte bármi

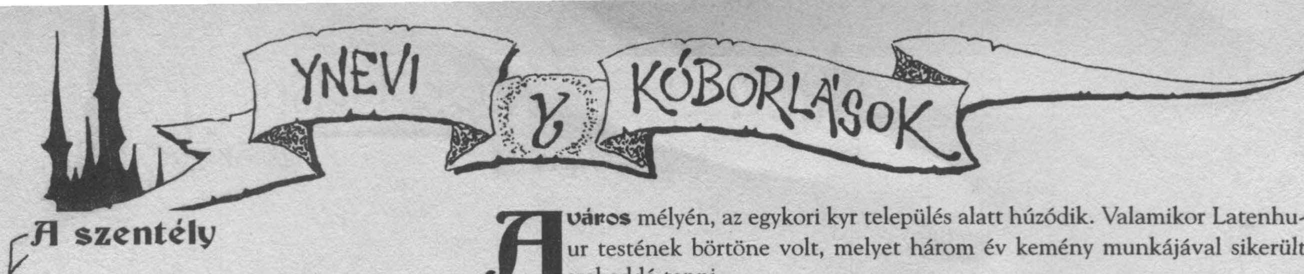
Latenhuur harcos-papjai

Ezek a fanatikus harcosok szinte sosem hagyják el a város alatti rejtekhelyet. Amikor mégis, akkor köpönyegekbe burkolóznak. Ők védik a rituálé helyszínét, Latenhuur egykori börtönét, ők hozzák el a kiválasztottak lelkét és szívét.

Jellem: Káosz
Vallás: Latenhuur
SFÉ: 2 (sodronying)
MGT: 1
ÉP: 9
FP: 31
Pszi: Mf
Szint: 3
Pszi-pont: 25
Asztrál ME: 30
Mentál ME: 32
Mana pont: 27
Szférák: Halál, Lélek
Tám/kör: 1
KÉ: 28 (tőr 38, hosszúkard 34)
TÉ: 45 (tőr 53, hosszúkard 59) **Sebzés:** 1k6 / 1k10
VÉ: 94 (tőr 96, hosszúkard 110)
CÉ: 15 (könnyű számszeríj 31) **Sebzés:** k6+1







A szentély

A város mélyén, az egykori kyr település alatt húzódik. Valamikor Latenhuur testének börtöne volt, melyet három év kemény munkájával sikerült szabaddá tenni.

Valóságos folyosólabirintus vezet idáig, az esetleges bejáratokat a szekta emberei őrzik.

Maga a szentély egy hatalmas, kupolás barlangcsarnok, amelynek közepén láncokkal kifeszítve, kékes ragyogású mágikus béklyóba verve ott áll Latenhuur közel négyméteres, torz, nyúlt koponyájú teste.

Körülötte hét oltárkövön a még mindig dobogó szívek, apró kristályokba zárva pedig az áldozatok lelke. Két gránitoszlop áll a terem közepe táján, talapzatuktól, a szentély padlatába vájt vágat vezet egy kőbe vésett pentagrammához. Ez amolyan vércsatorna, hogy a szertartás alatt két, az oszlopokhoz bilincselt áldozat vére körbefolyhassa a pentagrammát.

Mindenfelé már hatástalanított mágikus vésetek, rúnasorok, és számtalan újonnan felrótt őrző, támadó rajzolat.

Egyéb NJK-k

Az aszisz Nagykirály megbízottja

Feruggia Abaszisz szempontjából fontos kikötőváros, így nem meglepő, hogy a Nagykirály is képviselteti érdekeit. Mivel a városállam független csatlakozott szövetségesi státuszban része Abaszisznak, s emiatt szinte teljes autonómiával rendelkezik, ezért a Nagykirálynak nem sok beleszólása van a helyiek politikájába. Évente tetemes mennyiségű adó folyik be a feruggiai kalmároktól, melynek megszűntét jócskán megérezné az udvari kamarilla. Ezért egy királyi megbízottat küldött a városba, akinek az volt a feladata, hogy a helyi viszonyokat megismerve alakítson ki egy olyan befolyásos kört, akik a Nagykirály érdekeit szolgálják. Erre a feladatra jócskán kapott anyagi segítséget is, ezért mostanra a Városi Tanácsban és a gazdagabb polgárok közt is vannak „elkötelezett" hívei.

Afaremasz Dienzio

A negyvenes évei közepén járó aszisz férfi. Közepes termetű, vézna testalkatú, esetlen mozgású. Bőre kreol, szemei kékek. Fekete haja hullámokban omlik a vállára, itt-ott őszes szálak vegyülnek bele. Álmatag tekintetű szemei közt jókora sasorr uralja az arcát.

Lassan, affektálva beszél, gyakran hümmögve, egy illatosított selyemkendőbe köhécselve. Kerüli a konkrét beszélgetést, inkább semmitmondó témákról cseveg, vagy több kört is fut, mielőtt a témára tér. Könnyen befolyásolható, megvesztegethető.

Legalábbis ez a látszat. Azonban a Nagykirály belső köreiben, ahonnan nemigen jutnak ki információk, nemhiába illetik a „manteca" (angolna) névvel. Képzett diplomata, és halálos veszedelmet jelent mindenkinek, aki alábecsüli. Már-már emberfeletti hozzáértéssel képes keverni a szálakat, míg azok az ő érdekeinek megfelelően alakulnak. Ha úgy hozza a sors, akkor az útjába kerülő akadályokat elsöpri, ha kell, akkor attól sem riad vissza, hogy saját kezűleg tegye ezt. Abból, hogy a Nagykirály őt küldte, látható, mennyire fontos Abaszisz számára Feruggia.

Mindig díszes öltözetet visel, arannyal átszőtt ujjast, fekete posztónadrágot, combcsizmát. Derekán díszes fegyverövön tőrkard és tőr (bár nem úgy néz ki, mintha használni is tudná őket). Ujjain gyűrűk, nyakában vastag aranyláncon egy aranykorong, ami a királyi megbízotti státuszát szimbolizálja.

Jó kapcsolatban van az Amarth-ház urával, gyakorta kikéri annak véleményét, tanácsát, hisz oly gyakran „tanácstalan" a fontosabb döntések előtt.

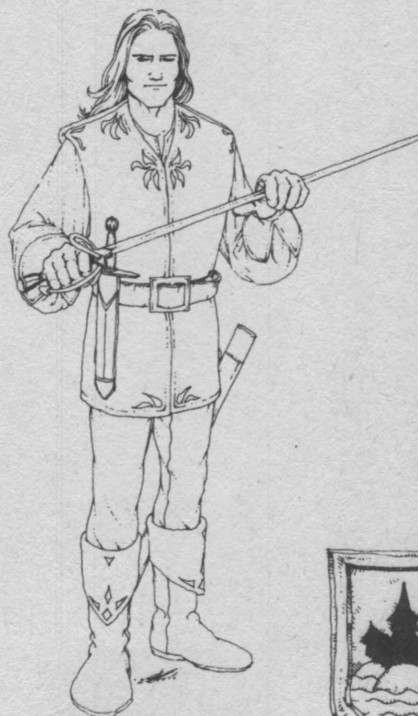
Ajánlott képzettségek:
Politika/Diplomácia **Mf**, Emberismeret **Mf**, Mellébeszélés **Mf**, Etikett **Mf**, Lélektan **Mf**

Minden más képzettsége megegyezik a 6. TSZ-ű shadleki stílusú bajvívóéval.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: általános
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 9
FP: 54
Pszi: Mf
Szint: 2
Pszi-pont: 23
Asztrál ME: 37
Mentál ME: 34
Mana-pont: -
Tám/kör: 2
KÉ: 39 (tőrkard 53, tőr 49)
TÉ: 61 (tőrkard 83, tőr 69) **Sebzés:** 1k6+3/1k6
VÉ: 118 (tőrkard 142, tőr 120)
CÉ: 0

A shadoni bérgyilkos

6. TSZ-ű shadleki stílusú bajvívó



Asieth Peralnak veszett a híre Dél-Yneven. Shadonban halálbüntetés vár rá, és a pyarroni államalakulatok többségében is az igazságszolgáltatás elé citálnák, ha kézre kerítenék. Ezért menekült hát északabbra, áttéve a székhelyét Erionba és Ifinbe.

Magas, a harmincas évei elején járó, jóképű férfi. Vállig érő szőke haja van. Kék szemei, arcvonásai nemesek, akárcsak családfája, ki tudja, hogyan tévelyedhetett el ennyire. Mindig díszes ruhát visel, csizmát, szűk nadrágot, selyeminget, ujjast. Derekán tőrkard és tőr.

Előszeretettel mutatkozik szebbnél szebb nők társaságában.

A Gordozai-öböl melletti Gordoza tartományban született, igencsak előkelő családban. A Peralok évszázadok óta a királyi család támogatói közé tartoztak, így jelentős befolyással bírtak az udvarban. Így került Asieth tizenévesen Shadon városába, hogy itt nevelkedjen, és megfelelő udvari neveltetésben részesüljön.

Egy neves bajvívómester felügyelete alá került, aki a shadleki stílusra oktatta. Gyorsan haladt, nagy jövőt jósoltak neki. Ekkortájt tévelyedett le a helyes útról, rossz társaságba keveredett. Nők, ital, kártya. Hamarosan adósságokat halmozott fel, és innen már csak egy lépés volt, hogy a Halak közé kerüljön.

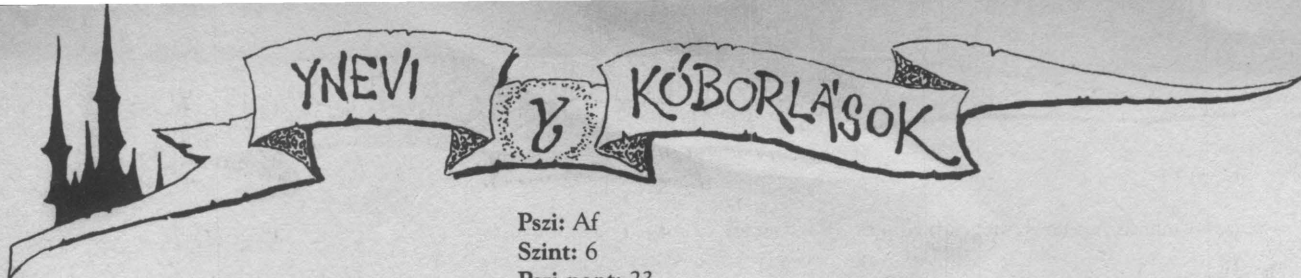
Élvezte, amit csinált, és huszonévesen a bitó elől menekülve kénytelen volt elhagyni Shadont.

Pyarronba ment, hamarosan azonban onnan is távozni kényszerült. Így északra tette át működési területét, és hamarosan keresett bérgyilkossá vált azok számára, akik tiszta módszerrel szerettek volna megszabadulni vetélytársuktól. Párbajt provokált, majd végzett a kijelölt személlyel.

Jelenlegi megbízóját nem ismeri, lévén hogy egy összekötő kereste meg Erionban. Jelentős előleget kapott, és egy apró festményt az áldozatról.

Amikor bűntársával, az egykori örömlánnyal a városba érkezett, már szoba várta a város egyik legelőkelőbb vendégházában, a Tenger Kincsében, tíz arany újabb előleg, és két meghívó a két nap múlva esedékes bálba. Gazdag, utazó shadoni nemes szerepében tetszelegve töltötte a két napot, majd az eljegyzés napján készen állt, hogy végezzen a vőlegénnyel.

Jellem: Rend
Vallás: Domvik hitében nevelkedett
SFÉ: 0
MGT: 0
ÉP: 14
FP: 54



Pszi: Af
Szint: 6
Pszi-pont: 23
Asztrál ME: 37
Mentál ME: 34
Tám/kör: 2
KÉ: 41 (tőrkard 55, tőr 51)
TÉ: 61 (tőrkard 83, tőr 69) **Sebzés:** 1k6+3/1k6 **Halálos szúrás:** 94-től
VÉ: 118 (tőrkard 142, tőr 120)
CÉ: 0

Az eljegyzés

Az eljegyzés az év egyik leglátványosabb eseményének ígérkezik, ezért aki teheti, részt vesz rajta. Az Amarthok is szinte mindenkit meghívtak a városból, aki számít, sőt még a városban tartózkodó átutazó nemeseknek is juttattak meghívót.

A játék szempontjából azért bír elég nagy jelentőséggel, mivel ez egy olyan csomópont, ahol az összes főbb szereplő felvonul.

Az Amarthok legimpozánsabb épületében, az Amarth Palotában rendezik meg. Öt nagy és két kisebb, fényűzően berendezett terem és csarnok, ahol ezerszám ragyognak a kristálycsillárokban a fűszerezett gyertyák, zenekarok, együttesek szórakoztatják az egybegyűlteket, szolgák, rabszolgák hada gondoskodik róla, hogy a vendégek semmiben se szenvedjenek hiányt.

A vendégek a ház vízi és utcára nyíló kapuin egyaránt érkeznek. Vörös dzsad bársonyszőnyeg vezeti be őket a ház előcsarnokába, ahonnan kétoldalt széles márványlépcsőkön keresztül juthatnak fel a termekhez. A termekben a falak mellett asztalok, melyek a legkülönfélébb étkektől roskadoznak, de elég helyet adnak a táncolni vágyóknak. A termek hatalmas, függönyzött ablakai egy jelenleg fedett, kis belső kertre nyílnak, ahol most is számos egzotikus virág nyílik. Itt kiszellőztethetik fejüket, akik esetlegesen többet ittak a kelleténél, de a fák, bokrok útvesztőjében sokan adnak találkát egymásnak a macskaköves ösvényt szegélyező padokon.

A legfontosabb vendégeket a legnagyobb teremben látják vendégül, de bárki bemehet, bármely, a bál idejére nyitottá tett helyiségbe. Egyenruhás szolgák hada nyüzsög mindenfelé. Díszes ruhákba öltözött nők és férfiak csacsognak, nevetgélnek a termekben.

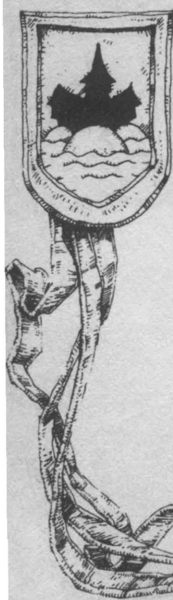
Azok a szolgák, akiket uruk hozott magával, az előcsarnokban félrehúzódva várakoznak. Itt vannak a papi kíséret kevésbé tekintélyes tagjai, illetve a toroni centarior kíséretét alkotó katonák és udvari orkok is.

A vendégek közt a Ház legjobb, legmegbízhatóbb katonái vegyültek el díszes ruhákba öltözve, folyamatosan jelentést tesznek a varázslónak vagy a fegyvermesternek, akik mindenen rajta tartják a szemüket.

A vendégek megállás nélkül érkeznek. A Városi Tanács tagjai, a Mantecisek, a toroni centarior és két magas rangú utasa...

Maga az eljegyzés a Baglyok órájában zajlik le. Mivel ez még nem az esküvő, ezért nincs egyházi szertartás, csupán Nayred Amarth köti össze leánya és Laran Sasurr kezét ünnepélyes keretek között. Ettől a pillanattól kezdve jegyeseknek számítanak.

Ezután veszi kezdetét a bál, ami másnap reggelig, az ötödik gongatásig (Szélkelte órája) tart.



A bálon történt események

A toroniak bevonulásakor kicsit meghűl a hangulat, sokan nem tudják mire vélni, mit keresnek a városban. A Thekszeli Vén legátusa a helyi Tharr-főpaphoz társul, míg a centarior és két tisztje láthatólag feloldódnak a bál hangulatában. Táncolnak, bókolnak a hölgyeknek...

Amikor Rengor Mantecis és kísérete megérkezik, érezhető a levegőben a feszültség, de az üdvözlés (sokak csalódására) botrány nélkül zajlik le. Bár sokaknak nem tetszik a fiatalember oldalán lépkedő enoszukei nő és a kíséretében lévő két szuke. Mognus is velük érkezik, és hamarosan beszédbe elegyedik az egyik ifini hajóépítő cég helyi emberével.

A Csillagok órájában kerül sor az estély botrányos jelenetére.

(Amit nem láthattak, vagy ha igen, nem tudtak megakadályozni: Az egyik díszes ruhás, feltűnő szépségű hölgy szinte észrevétlenül port szór egy ezüstkupába, majd Laranhoz sétál vele. Ez egy természetes anyagokból készült bódító hatású ajzószer, mely némi agresszivitást is kivált. A borban feloldódik, és szinte lehetetlen kimutatni. Elbeszélget a fiúval, majd amikor látja, hogy hatni kezd a szer, ingerkedik vele. A fiúnak elborul az agya, és egyre követelőzőbb lesz. A testőrei megpróbálnak közbelépni, de néhány nézelődő véletlenül (?) elsodorja őket. Így már nem sikerül megakadályozniuk hogy:)

Egy hölgy felsikolt, és látszik, hogy megpróbál kiszabadulni a vőlegény elég heves szorításából. A botrányt megakadályozandó többen a helyszínre sietnek, de elkéstek.

Egy magas shadoni férfi – a shadoni uralkodóház távoli rokona (állítólag) – tör utat magának, és dühödten Laran arcába vágja a kesztyűjét. A hölgyet ő kísérte, és így kötelessége, hogy elégtételt vegyen a szégyenért.

Többen megpróbálnak közbelépni, a párbajt megakadályozandó (köztük a centarior is), azonban a fiú igen begőzölt, ezért nem engedi át másnak, hogy képviselje, ő akar küzdeni.

A shadonival megegyeznek, hogy másnap, a Sirályok órájában találkoznak a Temetőszigeten.

A párbajhős és hölgye az inzultus után távoznak.

Larant a ház urának parancsára két szolgája elviszi, hogy lepihenjen.

A Fáklyagyújtás órájában a kalandozók felfigyelhetnek arra, hogy az egyik Ház egy szolgája a fegyvermesterhez lép, majd sietősen távoznak. Kifelé menet még magához inti a varázslót is, aki utánuk indul.

A ház alagsorba vezető folyosójához sietnek, ahol egy halott tolvajfiút találnak az egyik beugróban. Valami láthatólag kiszívta az életerejét. (A Szerencsések közé tartozott, az Első Ember tiltása ellenére lopózott be a palotába – vesztére. Mognusra rájött az „éhség", és a fenti botrány alatt kiosont a bálteremből. Szerencséjére hamar talált egy áldozatot.)

Egyetlen szolga sem látott semmit. (Ha mágiával felidézik a fiú utolsó pillanatait, akkor csak egy rémisztő, torz, elnyúlt fejet látnak, amint fölé hajol.)

Az események időrendje



-6. nap

13. a Pelikánok órája:
A városba érkezik a Kobrák futára. Észreveszi, hogy követik, ezért megpróbálja lerázni követőit, sikertelenül.

15. a Léptek órája:
Kétségbeesett lépésre elszánva magát szembeszáll követőivel. A küzdelemben alulmarad. Patkányképű Selur végez vele. A holttestet először a mezsgyeházba viszik, majd súlyt erősítve rá a város alá, az egykori kyr csatornákba rejtik.

19. az Ájtatosságok órája:
Patkányképűt is utoléri a végzete, Latenhuur követői éppen őt szemelik ki áldozatként.

Részegen tart hazafelé a kocsmából, amikor rajtaütnek. Szívét kivágják, lelkét csapdába ejtik. A testet a város alatti csatornákba dobják, azonban a Megnevezhetetlen patkánybárói megtalálják.

-5. nap:

4. az Áldozat órája:
A város patkányfogója megtalálja a Kobra holttestét, amit a víz kisodor a csatornákból.

20. a Csillagok órája:
A szekta újabb áldozata az egyik kikötőmester, aki laza üzleti kapcsolatban állt a Szerencsésekkel. Őt is kivágott szívvel lelik meg a klán csempészei egy hordóba gyömöszölve...
A Szerencsések túlvilági szellemre, az Első Ember felbukkant konkurenciára gyanakszik.

-4. nap:

8. a Halak órája:
Megérkezik a városba Asieth Peral, társnőjével együtt. A Tenger Kincsében száll meg, a Nagy Csatorna partján.

19. az Ájtatosságok órája:
Újabb kivágott szívű holttest, ezúttal a Hálószövők egyik elosztója az áldozat. Testét a kikötőben, az egyik hajó horgonyára csavarodva találták meg. A lábán kötél nyoma, valószínűleg súly volt rajta.

-3. nap:

7. a Cápák órája:
Egy hét hadihajóból álló toroni raj fut be a révbe a közelgő vihar elől. „Biztonságos kikötőt keresnek."

10. a Felhőjárás órája
Ebben az órában érkezik meg a játékosok hajója a kikötőbe.

-2. nap:

3. a Holdak órája:
Egy, a Mantecis-házhoz tartozó katona kivágott szívű holttestét találják meg társai. Előző este amikor utoljára látták, összeszólalkozott néhány, az Amarth-ház szolgálatában álló katonával.

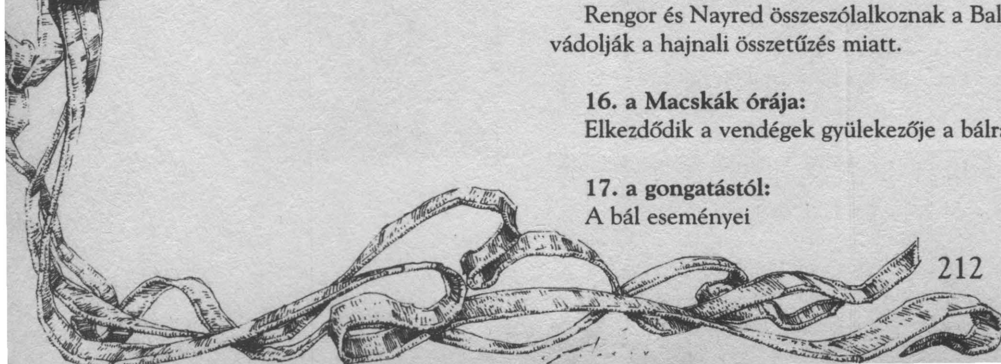


4. az Áldozat órája:
Néhány Mantecis katona harcot provokál egy többfős Amarth katonákból álló csoporttal. Mire a városőrség megérkezik, már mindkét oldalon több halott van.

10. a Felhőjárás órája
Rengor és Nayred összeszólalkoznak a Baleóban, mindketten a másik embereit vádolják a hajnali összetűzés miatt.

16. a Macskák órája:
Elkezdődik a vendégek gyülekezője a bálra.

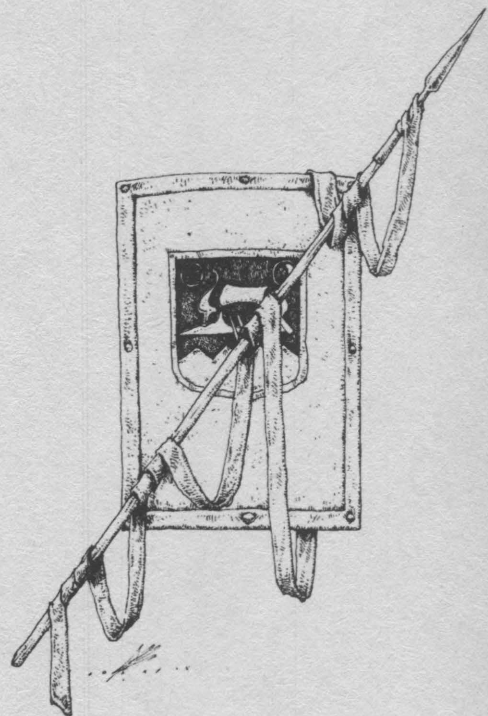
17. a gongatástól:
A bál eseményei



-1. nap:

2. a Fáklyagyújtás órája:
Laran két embere meglátogatja a shadonit a Tenger Kincsében. Megpróbálják kivallatni, ki fizette meg a párbajért. Társnőjét a szeme láttára megkínozzák és megölik. Mivel semmi használhatót nem tudnak meg, megölik a bajvívót is, majd a testükre húsz aranyat szórva megvetésképp – így jelezve, hogy senkiházi bérencek – távoznak.

6. a Hullámverés órája:
A vendégház egyik szolgálólánya megtalálja a bajvívó és társnője holttestét.



11. a Napközép órája:
A Baleóban a párbaj a téma, és a bajvívó furcsa halála. A függetlenek megvádolják Nayredet, hogy ő áll a shadoni nemes halála mögött.
A toroni centarior engedélyt kér, hogy a városban kutathasson egy szökött matróza után.

12. a Sirályok órája:
Egy tízfős csoport megtámadja Rengor canocéját, amivel hazafelé tart a Tanácsból. Shimi meghal az összetűzésben, Rengor sebet kap. A támadókban több járókelő felismeri Nasin Ethandot, az Amarthok fegyvermesterét, és több Amarth katonát (ez Mognus trükkje, egy kis illúzió).
Ugyanebben az órában partra szállnak az első toroni katonák az Arany Palota előtti téren.

13. a Pelikánok órája:
Fohann mintegy harminc katonával az Amarth Palotához vonul, és követeli a Ház urától, hogy adják ki a támadás elkövetőit és annak vezetőjét, Ethandot.
Ethand nem tartózkodik a házban (senki nem látta), de a Ház ura megtagadja a kérést.
Fohann három óra gondolkodási időt ad.

15. a Léptek órája:
Ethand egy újabb rajtaütés során felégeti a Mantecisek egyik raktárházát. Bosszúból a Mantecis katonák több Amarth katona házát felgyújtják.
Több utcai összecsapás, amit a városőrség csak nehezen tud megfékezni.
A Baleo utasítja mindkét Házat a törvények megtartására, és a harc beszüntetésére.

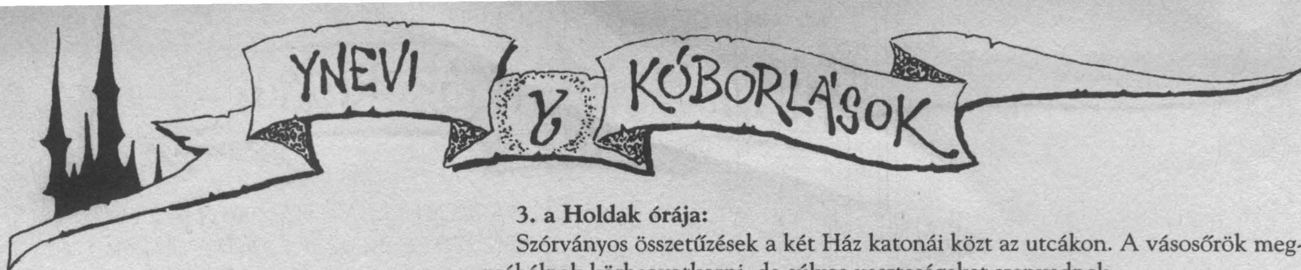
16. a Macskák órája:
Mindkét Ház emberei teljes készenlétben állnak. Hosszú lesz az éjszaka.

20. a Csillagok órája:
Ethandnak még semmi nyoma (a szekta fogságában van, ő kell az egyik cölöpre).
A Noir-pap álmában meglátogatja az Amarth-házban lévő szunnyadó ügynököt, aki parancsai értelmében megöli a Rúnaterem őreit, majd megrongálja annak Pecsétjét.
A házat óvó mágikus aura megszűnésekor Tisil Kaput nyit az Amarth Palota halljába, melyen keresztül Mantecis katonák és zsoldosok rontanak a háziakra.
A Kaput a két szuke és a tűzvarázslók védik, akik a tűzféreggel hatalmas pusztítást visznek végbe az Amarth katonákon. Mintegy húsz összeégett holttestet hagynak hátra, amikor Larilatot elrabolva a kommandó távozik a Kapun keresztül.



0. nap a Sötét Együttállás napja

1. az Éjközép órája:
Az Amarthok megtámadják a Mantecis-házat, de csak hevenyészett védelemmel találkoznak. A házat elhagyták. Az Amarthok felgyújtják.



3. a Holdak órája:

Szórványos összetűzések a két Ház katonái közt az utcákon. A vásosőrök megpróbálnak közbeavatkozni, de súlyos veszteségeket szenvednek.

6. a Hullámverés órája:

Reggelre a városban mindenhol megalvad a tej, de nemigen figyelnek fel erre az eseményre. Mindenkit az éjszaka történtek foglalkoztatnak.

Sürgősen összeül a Baleo – a két érintett nélkül –, és hamarosan arra az elhatározásra jutnak, hogy a toroniak segítségét kérik.

7. a Cápák órája:

A tanácstagok a toroni rajhoz hajóznak, és a centarior segítségét kérik.

9. az Imádság órája:

Újabb tíz szakasz katonát tesznek partra, és két hajó (a Khimera és a Sagarr) felhajózik a Nagy Csatornán az első hídig.

11. a Napközép órája:

Szórványos összecsapások a két Ház és a toroni katonák között. Az Amarth-ház emberei a Mantecis-ház rejtekhelye után kutatnak.

14. a Füstölők órája:

Egy csoport katona rábukkan a Mantecisek rejtekhelyére, akik a Hálószövők jobban védhető, föld alatti járatokkal zsúfolt központjába húzódtak vissza. A Hálószövők zsoldosai is a Mantecisek oldalán küzdenek.

16. a Macskák órája:

Az Amarth katonák megtámadják a Hálószövők tanyáját.

18. a Horgonyvetés órája:

A toroniak számára szinte bizonyossá válik, hogy a szekta rejtekhelye valahol a Hálószövők tanyája alatt van. Minden szakaszt ide irányítanak, akik bekapcsolódnak a küzdelembe. Jelenleg az Amarthok oldalán, de ha netán valamely Amarth katona útban van, azzal végeznek.

A hadihajók elkezdik megkerülni a szigeteket, hogy közelebb jussanak, a két Nagy Csatornán lévő karakka pedig a hidakat lerombolva igyekszik közelebb.

19. az Ájtatosságok órája:

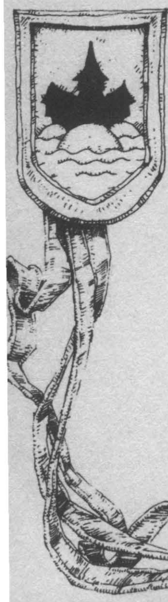
Mélyen a felszín alatt Mognus elkezdi az Idézés rituáléját. Együtt a szívek és a lelkek, az egyik cölöpnél Ethand, a másiknál Larilat.

Odafenn dúl a harc. Vér folyik, arat a Halál, teljes a káosz.

20. a Csillagok órája:

A toroni karakkák naftavetőikkel és katapultjaikkal lőni kezdik a területet, néhány perccel Éjközép előtt pedig felrobbantják a közelben lévő szelencéiket.

Ez persze csak maga a váz, a továbbiak a mesélőn és a játékosokon múlnak. Akár az is megtörténhet, hogy megváltoztatják bizonyos események menetét. A fentiek csupán a legfontosabb történések, ennél jóval több minden történik a városban, ezeket csupán az időrend miatt emeltük ki.



Itt írom le a modul másik verzióját. Ha akarod, meséld el eszerint, bár ez összetettebb.

A „B" változat szerint az Amarth-ház urának lánya három nappal az eljegyzése előtt érkezik haza (talán épp azon a hajón, amelyikkel a JK-k is jönnek) Erigowból, ahol anyja családjánál töltött egy évet az Amarthok fegyvermestere, két testőr és két társalkodónő kíséretében. A szerelmesek számára ezek az utolsó napok, hogy együtt lehessenek, Feruggiában már titkolni kell érzéseiket.

Az eljegyzés után, a Sasurr- és az Amarth-ház megállapodása alapján, másnap a jegyespár hajóra száll, és a Sasurrok ifini házába utazik. Itt tartják meg az esküvőt, ahol a Mantecisektől távol lehetnek majd (és az esetlegesen születendő Amarth-unoka is biztonságban van).

A lány anyja Nayred Amarth első felesége volt, aki azonban meghalt.
Az új feleség sokáig nem esett teherbe (mivel egy Mantecis-hű cseléd rendszeresen fogamzásgátlót juttatott a szervezetébe – azonban a cseléd sajnálatos módon elhalálozott), két hónapja viszont egy fiúgyermeknek adott életet.

A lány hazaérkezése előtt egy nappal (-4. nap) a gyermeket holtan találták a gyermekágyban. Nem tudni mi, talán valami gyermekágyi betegség végzett vele, a gyanú azonban a Mantecisekre terelődik. A csecsemő teste olyan, mintha az életerő távozott volna belőle.
(Nem alaptalan persze a gyanú. A ház rúnaterme véd ugyan a szimpatikus mágiától is, de nem ez az elsődleges, így hát nem is a legerősebb. A gyermek egy hajszála kikerült a házból, ezen keresztül bocsátott rá rontást a Mantecisek boszorkánymestere, Tisil.)

Amikor a lányt szállító hajó befut a kikötőbe, a sziget erődjéből már zászlójelekkel továbbították a hírt a hajóra, így a fegyvermester és a lány is tudnak a tragédiáról. Egy díszes, fekete kelmékkel borított canoce várja őket, hogy az Amarth Palotába vigye a gyászolókat.

A Ház gyászban van az örökös halála miatt, azonban a kézfogót megtartják, hogy legalább a lány legyen biztonságban azzal, hogy távol lesz a szigettől. (Persze a vihar miatt az utazásra csak jó pár nap múlva kerülhet sor.)

(Azt csak kevesen tudják – Nayred, a feleség és a ház varázslója –, hogy a halott gyermek nem az Amarth-örökös, hanem egy vele egy időben született másik csecsemő, akit ilyen eshetőség megelőzése miatt neveltek sajátjukként. Az igazi örökös az Amarthok egyik városi házában van elrejtve, az apa és az anya a házból egy föld alatti folyosón juthatnak át oda, melyet csak kevesek ismernek.)

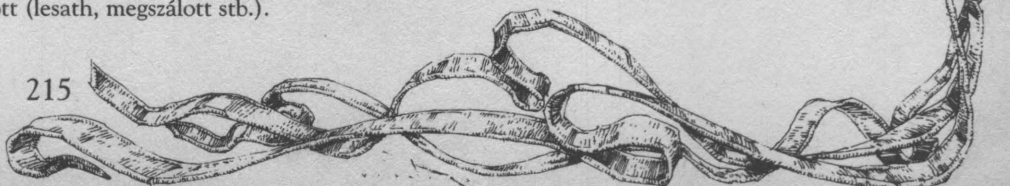
A lány elrablásával egy időben azonban a másik házból eltűnik a csecsemő – egy korrupt dada jóvoltából. Így hát teljes a kétségbeesés, a tragédia.

A szektáról



A szekta hét nappal a együttállás előtt kezdi meg az áldozatok begyűjtését. Ezalatt naponta eltűnik valaki a városlakók közül, és semmi hír róla. Előkerül ugyan egy holttest (a futáré, akit a csatornákból mos ki a víz), és rá egy nappal a Patkányképűé (ebben az esetben ő lóg horgonykötélre csavarodva), a többiekről viszont semmi hír.
Az emberek félnek, hogy mikor melyikük tűnik el, a Szerencsések a Bosszúállóról suttognak, a Városi Gárda pedig alvilági leszámolásokról.

E a verzió szerint Mognus apja is a szentélyben tartózkodik, bár már nem mint élő, hanem mint valamilyen élőhalott (lesath, megszálott stb.).



A rúnatermekről

Az ynevi mágiahasználók tudása és ereje hatalmas, és csak kevés dolog van, amely ellenállhat nekik. Zónájukon belül egyeduralkodónak számítanak, lényegében azt tesznek, amit akarnak, és igen nehéz szembeszállni velük.

A világi hatalmak számára ez számos kellemetlenséget és hátrányt okozott, ezért úgy védekeztek ellenük, ahogy tudtak – mágiával.

Rúnatermek már a legősibb időkben is léteztek, mint a védekezés egyik legelterjedtebb és legismertebb eszközei. Egy szoba az épületen belül, amelynek padlójára, falára a legkülönfélébb rúnákat írták, hogy azok hatásukat az egész házra kifejtve megóvják azt és lakóit egyes mágikus, vagy természetes hatásoktól, származzanak azok akár kívülről akár belülről.

A legismertebbek a tűztől és egyes elemi erőktől védő feliratok, de ismertek térmágiától óvó, vagy a szimpatikus mágiát akadályozó hatásúak is.

A rúnatermeknek azonban megvan az a kellemetlen hatása is, hogy az ott elhelyezett óvó rúnák hatása nem kivételez senkivel, így a ház alkalmazásában élő mágiahasználó sem képes olyan hatásokat létrehozni, amelyek ellen az épület védve van. Persze van módszer ennek kiküszöbölésére is – a mágiahasználót jelképező rúnát bele kell foglalni a rúnaterem feliratai közé, így ő kivételt képez annak akadályozó hatásai alól. (Így képes rá, hogy szimpatikus mágiát használjon egy olyan házban, ahol a rúnateremben szerepel a szimpatikus mágiától védő formula, viszont kívülről vagy belülről jövő, ellene vagy az épületben lévők ellen irányuló egyéb szimpatikus hatások nem jönnek létre.)

A rúnatermek legfontosabb eleme az úgynevezett *pecsét*.

Ez lényegében nem más, mint a mágiahasználók által alkalmazott végjel írott formája. A rúnaterem feliratainak elkészülte után hozzák létre, s csak miután feltöltésre került, aktiválódik a rúnaterem mágikus aurája. Ilyenkor a pecséten keresztül a manahálóból mana áramlik a jelekbe, aktiválva azokat.

Amíg a pecsét el nem készült, addig a rúnák hatása nem érvényesül. A pecsét sérülése esetén a rúnaterem használaton kívül helyeződik, a rúnákban tárolt mana az így keletkezett „résen" keresztül elszivárog, vissza a manahálóba.

A rúnaterem feliratait csak olyan mágiahasználó képes elkészíteni, aki a *Rúnamágia* és az *Építészet** (geometriai, számmisztikai összefüggések) képzettség mesterfokával, valamint a megfelelő mennyiségű manaponttal rendelkezik.

* Az *Új Tekercsek* képzettségrendszerében ez a *Szimbólummágia* és az *Építészet* 4. fokú ismeretét feltételezi.

A rúnatermeket az épületeken belül erősen őrzik, vagy akár be is falazzák, és csak az esetleges módosítások alkalmával nyitják fel újra. Meghatározható, hogy egyes óvó hatások az épület mely részeire fejtsék ki hatásukat, de ez maximum akkora lehet, mint maga az épület a feliratok készítésekor. Ha új szárny épül, akkor arra nem terjed ki az óvó mágia. Ilyenkor az újonnan épült részben egy új rúnaszobát kell létrehozni, vagy pedig a régit felnyitva módosítani a feliratokat.

A rúnaterem elkészítése elég nagy anyagi terheket ró a ház tulajdonosára, így csak az igazán tehetősek engedhetik meg maguknak. Nemesi házak, gazdag kereskedők, bankházak és természetesen az uralkodók.

A rúnaterem elkészítésének ára négy dologtól függ:
- milyen erősségű óvó aurát gerjeszt
- milyen hatások ellen védi a házat
- már létező épülethez készül, vagy olyanhoz, ami majd most fog felépülni (ez utobbi „olcsóbb")
- mekkora területre vonatkozzon a hatása (a teljes házra, egyes helyiségekre.)

A rúnaterem hatása:

Ha a rúnaterem adott feliratának E-je nagyobb a hatás E-jénél, akkor a védett területen a hatás nem jön létre, nem érvényesül. Ha a felirat E-je kisebb, akkor a hatásból csak annyi jut át, amennyivel nagyobb az E-je, mint a rúnáké. (Bővebben az *Első Törvénykönyv*, a Magas Mágia c. fejezete, Varázskörök – Védő Varázskörök vonatkozó részei. Az eltérés, hogy nemcsak varázsló, hanem bármilyen mágiahasználó elkészítheti, ha rendelkezik *Rúnamágia* és *Építészet* mesterfokkal.)



A rúnatermek nem keverendők össze az Yneven dívó, a rágcsálóktól, a fal vizesedésétől, a ház leégésétől stb. védő egyéb praktikákkal, amelyek a legtöbb tehetősebb polgárházon megtalálhatóak, bár természetesen ezek a hatások is létrehozhatók. (Pl. az épületen belül csak max. kandallótűz nagyságú tűz éghet, így akadályozva meg a ház leégését. Minden ezt meghaladó méretű tüzet ilyen erősségűre csökkent.)

Ynev minden táján találhatunk olyan rendeket, amelyek a rúnatermek elkészítésére specializálódtak. Északon a legismertebbek azok a toroni magitorok, akik a Nemesi Házak védelmét készítik, valamint a Két Hold országaiban Doran varázstudói, míg délen csak a pyarroniak végeznek ilyen munkát. Shadonban az Egyház kezében van a szükséges tudás, amellyel főleg saját épületeiket védik a Gonosz befolyása ellen.

Kránról keveset tudni. Az bizonyos, hogy ott is vannak rúnatermek, de beszélnek olyan boszorkánymesterekről is, akik a testükre rótt rúnák segítségével mintegy élő rúnateremként működnek, és bárhol képesek uruk köré védelmező aurát vonni.

Természetesen mindenhol találhatunk kisebb rendeket, magányos mestereket, de az átlagember számára ők is megfizethetetlenül drágák.

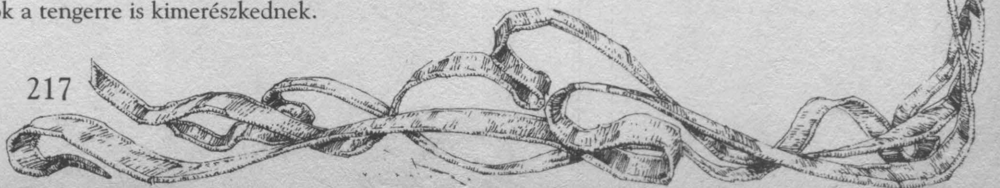
Az órák elnevezése a toroni és az aszisz nyelvben:

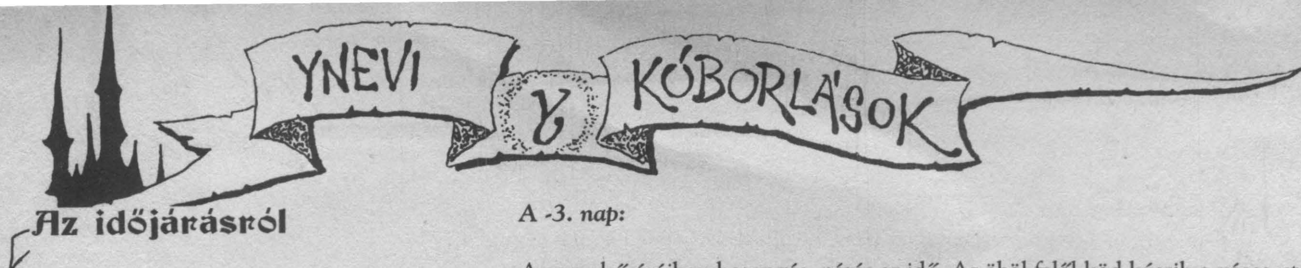
	aszisz	toroni
1	Éjközép	a Higany órája
2	Fáklyagyújtás	az Ólom órája
3	Holdak	a Cink órája
4	Áldozat	a Vörösréz órája
5	Szélkelte	a Bronz órája
6	Hullámverés	a Kéklunír órája
7	Cápák	az Ezüst órája
8	Halak	a Mithrill órája
9	Imádság	a Vöröslunír órája
10	Felhőjárás	a Vas órája
11	Napközép	az Abbit órája
12	Sirályok	a Sárgaréz órája
13	Pelikánok	az Acél órája
14	Füstölők	az Arany órája
15	Léptek	a Zöldlunír órája
16	Macskák	a Fehérarany órája
17	Baglyok	a Feketeacél órája
18	Horgonyvetés	az Ón órája
19	Ájtatosságok	az Óezüst órája
20	Csillagok	a Feketelunír órája



A canoce:

Abasziszi eredetű csónak, melyet a köznyelv – formája és fürgesége miatt – dévérként emleget. Kormányos-evezőse egyetlen hosszú, farrögzített lapáttal dolgozik, és a teljes megterhelés mellett is könnyedén kézben tarthatja a járművét, mellyel egyes – főleg lupár – halászok a tengerre is kimerészkednek.





A -3. nap:

A nap első óráiban borongós, párás az idő. Az öböl felől köd kúszik a város utcáira, a Szélkelte órájáig tejfehér masszába burkolva azokat. Aztán a feltámadó szél fellebbenti a ködfátylat, átadva helyét a lassan szemerkélő esőnek.

Az eső egyre jobban rákezd, és a Napközép órájára esőt okádnak a hullámokig lógó szürke fellegek. Viharos szél korbácsolja a tengert, a habtarajos, méteres vízhegyek lomhán emelkednek a nappali félhomályban.

Néha-néha villám cikázik keresztül az égbolton, a nyomában végiggördülő égzengés megrengeti a házak ablakait.

Éjszaka sem hagy alább az égiháború. Esőfüggöny fedi el az utcákat, a fellobbanó villámfény sötét árnyékokat rajzol az égboltra.

A hőmérséklet nappal 13-17 Celsiusfok körüli, éjszakára 5-7 fokig is lehűl.

A -2. nap:

Az eső a Hullámverés órájában alábbhagy, lassan szemerkélővé válik, azonban a szél ereje mit sem csökken. Hullámhegyek ostromolják a kikötőt védő sziklákat.

A Felhőjárás órájára az eső végképp eláll, de csak azért, hogy a Pelikánok órájában ismét rákezdjen. Újult erővel tör ki ismét az égiháború, mely csak a Horgonyvetés órájában csillapodik le, hogy aztán az Ájtatosságok órájára elálljon az eső, és lecsillapodjon a szél.

Az éjszaka hátralévő része nyugalomban telik, csak a sziklákat ostromolják a méteres hullámok, az ég továbbra is borús.

A hőmérséklet nappal 8-11 fok körül várható, késő este és éjszaka pedig hűvös lesz (4-5 fok).

A -1. nap:

Fázós, nyirkos a reggel. A nap vörös gömbként emelkedik ki a hajnali ködökből, melyek vastagon lepik el a szigetet. Aztán ahogy ereje növekszik, felszárítja a ködöt, és az utcák nedves macskaköveit.

A szél szinte teljesen elállt, azonban messze északon sötét felhők borítják az eget, a hullámok ereje mit sem csökken. A kellemes, sápadt, napfényes idő egészen Napközépig kitart, amikor is a szél megerősödik, az ég beborul, és az északról idesodródott felhőtömeg kiokádja tartalmát.

A váltakozva elálló és megeredő eső jellemzi az egész hátralévő napot.

A hőmérséklet délelőtt 15-17, délután 13-14, éjszaka pedig 5-9 fok körüli.

A 0. nap, a Sötét Együttállás napja:

Az Imádság órájában lecsillapodik a szél, és eláll az eső. Felszakadozik a felhőzet, és a Füstölők órájára a nap felszárítja a város utcáit. A hullámverés is alábbhagy. A megváltozott szélirány a déli partok felől meleg levegőt és narancsillatot hoz.

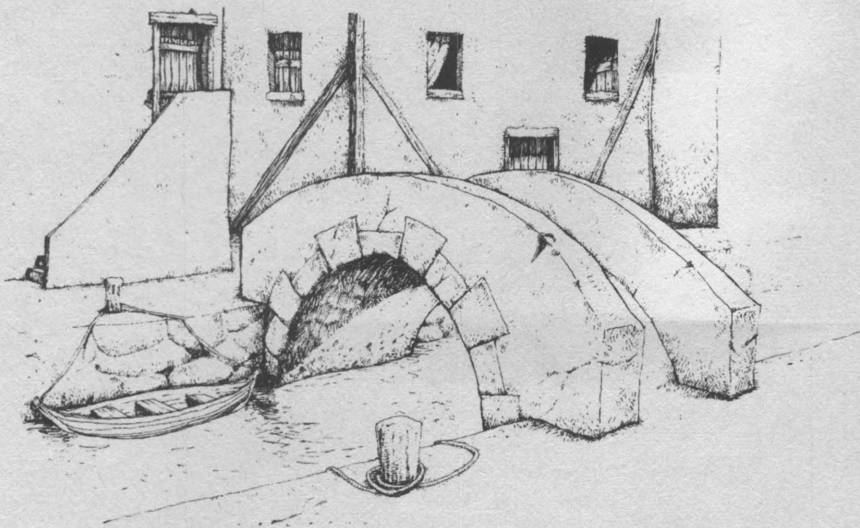
Estére is kitart a jó idő, szép, csillagfényes éjszaka várható.

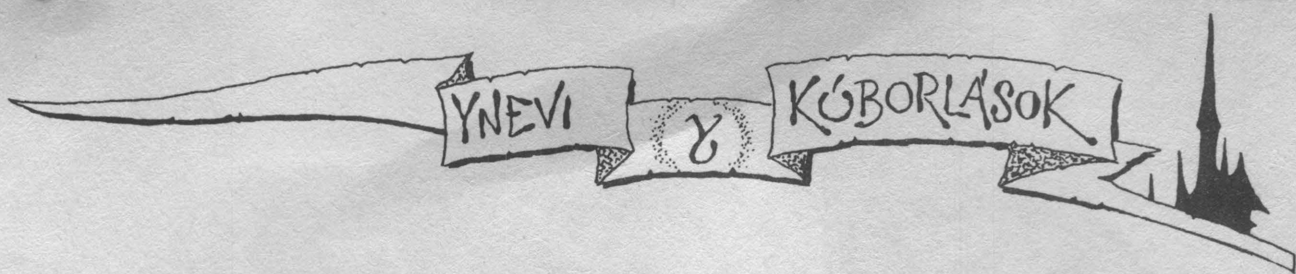
A hőmérséklet délelőtt 12-14, délután 15-17, éjszaka pedig 4-9 fok körül alakul.



A **Gőzfürdő** környékén a hőforrások miatt gyakorta párafüggönybe borulnak az utcák. Legyen akár hideg, akár meleg évszak, a víz szinte mindig testmeleg.

A készülő hatalmas mágia igen magas sűrűségű mana-gócpontot hozott létre. Ha a mesélőnek kedve van, alkalmazhatja a Torz mágiáról írott opcionális szabályt is. (*Papok, paplovagok II.* 125. o.)





TARTALOMJEGYZÉK



Megjelenik háromhavonta, 96 oldalon!

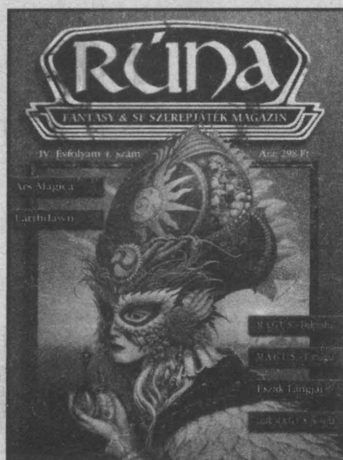
RÚNA MAGAZIN

Keresd a szakboltokban és az újságárusoknál!

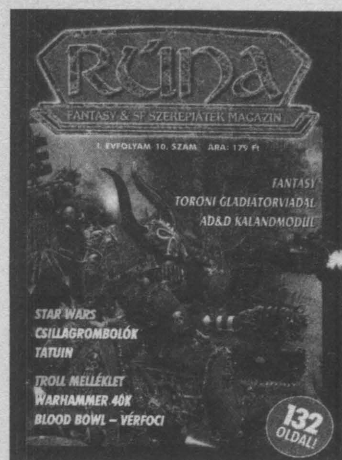
M.A.G.U.S. kártyajáték • M.A.G.U.S. cikkek • Novellák • Kiadói tervek
Legend of the Five Rings • AD&D • STAR WARS • White Wolf játékok
Shadowrun • Call of Cthulhu • Ars Magica

Beholder melléklet • CODEX • TROLL oldalak

HÍREK • RENDEZVÉNYEK • VILÁGLEÍRÁSOK • RPG ISMERTETŐK







SZEREPJÁTÉK • FANTASY • SCIENCE FICTION

E G Y E T L E N   L A P B A N

Ynevi Kalandozások

KALANDMODUL GYŰJTEMÉNY

A M.A.G.U.S. történetének második kalandmodul gyűjteményét tartod a kezedben Tisztelt Olvasó. Ezúttal azonban nem a kiadó „már bevált" munkatársai vállalkoztak Ynev világán játszódó történetek megírására, hanem Ti magatok küldtétek el a legjobbnak ítélt kalandjaitokat.

Komoly problémával szembesültünk, amikor a Rúna magazinban meghirdetett Kalandmodul-bajnokságra beérkezett pályamunkákat rangsorolnunk kellett: akadt ugyanis közöttük öt olyan, amely magasan a többi fölé emelkedett. Ezek a kiváló modulok kaptak helyet – igaz, némiképp megszerkesztve, kicsit átdolgozva – e kötetben.

A vállalkozó kedvű játékosok bejárhatják Ynev majd minden szegletét: a Quiron tenger partjaitól egészen Shadonig juthatnak. Izgalmas, eredeti ötletek, gonddal kidolgozott helyszínek, aprólékosan bemutatott NJK szereplők – úgy, ahogyan Ti játékosok és Kalandmesterek szeretitek a M.A.G.U.S.-t.



ISBN 963 9238 19 8 1590 Ft • 6.4 Euro

9 789639 238190